VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
March 15 1998 No.216



平成10年3月15日号（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第7号通巻216号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST



電車でGO!2 高速編

特別付録
AOU SHOW
最強ゲームはどれだ!?

ファイティングバイパーズ2
メタルスラッグ2
エアガイツ

バトルトライスト
ストリートファイターEX2
スターグラディエイター2
MARVEL vs. CAPCOM
CLASH OF SUPERHEROES
レイディアントシルバーガン

攻略前線、驀進中!
幕末浪漫 月華の剣士
私立ジャスティス学園
アームドポリスバトライダー/ゲットバス/侍魂
SAMURAI SPIRITS/ストリートファイターIII
-2nd/ストライカーズ1945II ほか

1998
3.15
毎月15日・30日発売/特別定価
560yen



どこまで面白くなったら気がすむの？
待望の第4弾！新登場！！
"滑車"にどっきり！
"連鎖"でどっさり！
パズルボブル4
PUZZLE BOBBLE 4™
©TAITO CORP. 1998
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM™

ここまでブッ飛んで許されるのは、このゲームだから！

FV2 FIGHTING VIPERS 2

今回はズバリ、システム重視！これまでは断片しか見ることができなかったが、新旧織り交ぜたすべてをさらけだすぞ！

担当:アディオスToshi

SUPER KOの全貌を知れ！

さすがに「この号が出ている頃には…」（メストの決まり出だし）とは言えないが、少なくともショーには高い完成度のものが出ているはずだから、次の次の号が出ているぐらいには稼働しているのではないかと思われるFV2。

前々回のインタビューでもお伝えしたとおり、このゲームには前作から付随する形のシステムというのは少なく、ビジュアル以外での一見した違いというのは分かりにくい。

が、前号でも紹介し、ロケテストでも話題になっていた「スーパーKO」だけは極端な話、読み合いだとか戦略といったものではくくれない、とんでもないフィーチャーとなっている。

では、具体的にどこがとんでもないのか？

まず各キャラの固有技の中には、それと指定された「スーパーKO技」があり、条件を満たさないと通常の立ち合い時ではコマンドを入れても出ない。問題はその条件なのだが、調整中の現在、あることにはあるのだが、まだ確定してはいないらしい…。

そして、それでフィニッシュすればそのラウンドを取れるのは当然として、もう1つ計2ラウンド奪取できる。まさしく史上最強の逆転システムが、スーパーKOの正体だ。

ただ注意してほしいのが、3ラウンド中（ノーマル設定）スーパーKO技が打てるのは1回。そしてその技自体の威力は、たいして高くない。

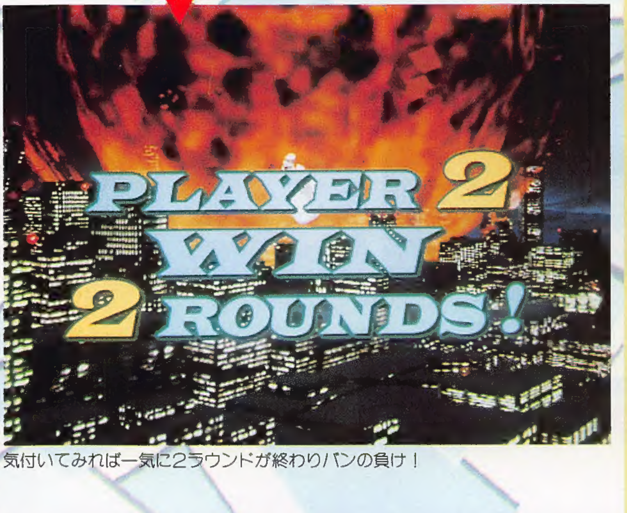


チャーリーが1ラウンドとり、バンは後2ラウンド余裕がある。


しかし、ここでくらってはいけないものを…、



次の瞬間ステージは宇宙へと移動し…、



気付いてみれば一気に2ラウンドが終わりバンの負け！

実はスーパーKOが発生する状況は、何もスーパーKO技を当てフィニッシュしたときだけとは限らない。

前号の記事を読んでくれた人は既に気付いていると思うが、各キャラ共通で発生する状況がある。

つまり指定されている技は固定技だから、当然技が各キャラによって異なり、モーションや攻撃力によって当てやすさも変わってくるはずだ。

ま、それを解消するためというわけではないと思うが、絶対に全キャラが持っているある技でもスーパーKOが可能になっている。

で、具体的にその技とは…。残念ながら今のところは秘密。でも、ちょっと考えれば分かるはず。全キャラ持っていて当てて価値のある技と言えば、あれしかないでしょう？



何げない普通の対戦風景、



と思ったら、何とこれでもスーパーKOが発動。なんでや！

バイパーディフェンステクニック

要はG&Aの使いこなしですな

●上・中段ガード&アタック——⇦Ⓟorⓚ（キャラごとに異なる）

●下段ガード&アタック——⬃Ⓟorⓚ（キャラごとに異なる）

●特殊ガード ——⇨Ⓟ+ⓚ+Ⓖ

●特殊ガード後の専用技——特殊ガード成功後すぐⓅorⓚ（キャラごとに異なる）

順番的に見て〝防御テクニック〟いうのは後に回すべきだが、その象徴であるガード&アタック（以下G&A）が、割と大きく変化したので先に解説していきたいと思う。

まずG&Aとは何か？簡単に言えば「ガードしつつ攻撃できる」打撃技（アーマー破壊）のこと。

つまりガード硬直がまったくないに等しいので、普通ならガード後反撃できない技（FV2は多い）でも、これを使えば反撃可能ということになる。

よって相手の攻撃に対して


G&Aは光で判断。青く光れば…、


これまでと同様、中段G&Aが出る。

常に狙っていても良さそうだが、P（単発）のような硬化の短い技にはうまく合わせてもガードされてしまうし、中にはG&Aができない〝ガード外し技〟もあり決して万能ではない。さらに攻撃判定が出るまでに投げられ判定が存在する。

また一番の問題はG&Aの硬化時間が、とてつもなく長いことだ。よって多用は禁物。必ず当たるときのみ出すように心掛けよう。


しかし赤く光ってしまったら、立ちガードではダメ。


新しくついた下段G&Aがくるので下ガード。


下段のG&Aは、出る技が下段と言うだけではない。


ちゃんと下段の技に合わせないと効果を発揮しないのだ。

さて、そんなG&Aだが、前作までは対上・中段技のみに有効だったのが、今作では対下段技用のG&Aもつくことになった。

もちろん、その下段G&Aは下段技だけに有効なわけだから、中段G&Aと使いわけなければならない。使い方に関してはそれほど問題はないと思う。

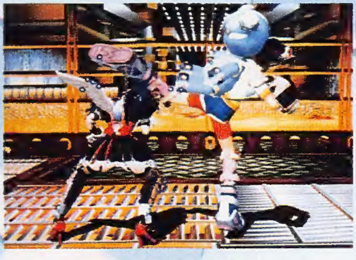
だが逆に出された場合。合わせられたら仕方ないが、うまく誘ってガードできるのに中段と下段があるから2択を迫られる…、てなことがあると具合が悪い。これに対処してしっかりガードするためには、G&Aが出る瞬間のエフェクト（光）。これに注目しよう。青なら中段。赤なら下段、というふうに分けられている。普通なら演出なので見逃していてもいい部分なのだが…。最初のうちはうまくいかないと思うが、出されてから反応するよりは確実なので、できるだけ慣れるように頑張ってもらいたい。

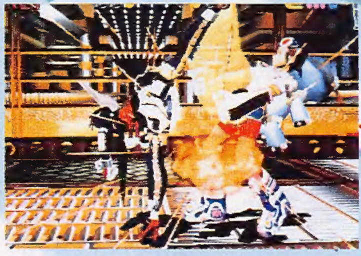
ちなみに、このゲームではG&A以外にもエフェクトにはすべて意味がある。戦略には直接関係ないが、知っておくとゲームが分かりやすくなるぞ。

新たな防御法の確立！

これまで中段しかなかったG&Aが下段もある。もう防御面でこれ以上は必要ないのでは…。そう思っている読者諸君、まだ甘い。FV2ではG&A以外にも、攻防一体を演じられる特殊なガード法がある。

その名も「特殊ガード」。コマンドを入力するとキャラは肩を前に出し、ショック体勢をとる。そのポーズが出ている間に攻撃を受けると、ガード硬化がほとんどなく攻撃を繰り


分かりにくいと思うが、ハニーの特殊ガードが成功。


すぐにKを押すと、流用だが一応専用の技が出せる。

出すことが可能だ。

その攻撃も特殊ガード成功後、間髪入れずにPかKを押せば専用の技を出すことができる。ま、専用の技と言っても、そのキャラのG&Aとか流用されたものなのだが…。

加えて、すぐにボタンを押さず僅かに遅らせて押すと通常の技が出せるが、これもちゃんと相手の硬化中にヒットさせることができる。

もちろん相手の技の出し方によっては専用技だろうが、そうでなかろうが硬化中に入らない状況があるのだが、何にしてもまだゲームが完成していないので、どのように戦略に組み込まれるのかは未知数。また、このガードが有効に働くのは上・中段攻撃に対してのみで、その中にはガード外し技も含まれるようだ。

ちなみにメーカー側の話によると「特殊ガードは、より上級者向けのG&Aという感じです」とのこと。


タイミングを少し遅らせれば、通常の技で攻めることも可。

バイパーベーシックテクニック

金網デスマッチへようこそ!

●受け身——Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ

●受け身・ヘッドスプリング——着地寸前Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ

●受け身・後転——着地寸前⇦Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ

●受け身・横転——着地寸前⇧or⇩Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ

●対しゃがみ投げ（全キャラ共通）——⬂⬂Ⓟ+Ⓖ

このページではFVにおける有効な攻撃手段の特徴的なところを説明していこう。前作をやっていた人は別に読まなくてもいいぞ。

確実なダメージ源はコンボにあらず!

このFVというゲームがほかの3D格闘ゲームと大きく異なる点は、空中コンボで確実にダメージが稼げないということ。

基本的にこのゲームで、コンボが狙える状況というのは浮かせ技を当て浮かしたときと吹っ飛ばし技、もしくは投げ技で壁に叩きつけたとき。

しかし、その際は常に「相手が受け身をとるか」そして「空中技を出してくるか」ということを考えなければならないから、相手が浮いているからと言って技を出していけばいいというものでもない。

基本的に浮かせた場合、まず考えるのは相手の受け身のタイミング。早く取る人もいれば遅く取る人もいる。うまく散らされたらさすがになす術はないが、癖があるようならそれを見極めて技を当てにいく。もし空中技で迎撃されるようなら着地点で待ち、降りてきたところに選択肢を迫るというのが一般的な戦法。少々、奇をてらうなら、相手が空中にいる間に後ろに回ってしまうという手も考えられる。壁にぶつけた場合も、基本的な考えは同じ。間合い、壁に当てることによるダメージ増を考えて、普通に浮かしたときよりは積極的にいっていい。ただ、ここで注意してほしいのが、前作なら壁コンボはほぼ確定で確実にダメージが奪えたのだが今作はキャラの回復が早く、ちょっと気を抜いているとすぐに反撃されてしまうのだ。

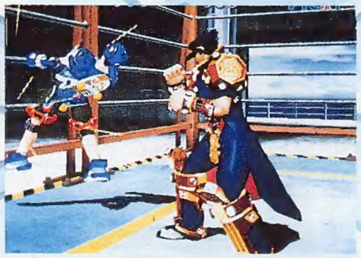
という感じで、受け身とコンボの関係が、このゲームの大きな特徴と言えるわけで、これにG&Aと特殊ガードを絡ませた、いわゆるバーチャテイストな地上戦がある。



浮かし技の筆頭は⬂Pで出る、アッパー。浮かせたら…。



相手の受け身のタイミングを見て、コンボを入れにいく。



壁にぶつけたら断然有利。ダメージもプラスα。



注意も必要だが強引に技を押し込んでいけ!

ジ・アーマー破壊

アーマーを破壊することによるメリットは、単純に相手の防御力の低下。それを意識して出す技を選択するのことがこのゲームでの必須と言える。破壊するには打撃をヒットさせ、体力ゲージ横の人型マークを点滅させる。そうなるともうリミットだから、上半身が点滅していれば上・中段のアーマー破壊技（モーションや中光るもの、G&Aがそれ）を。下半身なら下段の破壊技を当てればOK。体力的にほぼ負けても、丸裸にすれば逆転の可能性があるぞ。

FV2システム補足集

ここでは前ページや上のスペースで解説しきれなかったシステムの補足をしていこうと思う。

●起き上がり

このゲームはどんな3D格闘ゲームにもある、起き上がり時の専用技がない。よって起き上がりに攻められた場合は、通常の技で迎撃していくというのが前作から引き継がれてきたスタイル。

しかし、それで無敵時間（特に前転）を長めに設定していたために、起き上がる側が割と強かったのだが、今作はそれに調整を加え無敵時間が短くなったようだ。また前転はかなり不評だったのか、なくなった。



専用蹴りのないFVの起き上がりは無敵時間が長い。



だから普通の立ち上がりKも。そうそうのことでは負けない。

●カメラワーク

VFで一際目を引く、特徴的な演出の1つ。ショートリプレイを繰り返し、そのたびに違う角度からカメラが狙う。

アーマーを破壊した際に起こるもので、この演出により〝痛さ〟を痛烈に感じることができる。



ピッキーの技がヒット。アーマーが破壊できたら…、



アップになったり引いたり。いろんな角度でリプレイ!

●ガード外し技

読んで字の如く、ガードを外す技。ガードポーズをとれないわけだから、G&Aで返されることはない。さすがに制御不能の時間が短いが、ガード硬化よりは確実に長いのでまず反撃を受けない。ガードさせた後、それほど距離の開かない技であれば次に選択肢を迫ってもいいだろう。距離がひらいてしまっても、次に比較的隙の小さい技を出していけば強力な連携となる。

新芽と新作どちらが先か？
新作前線、北上中！

受け身・新要素

〝受け身〟は前作では、下段技に対しては取れなかったり、着地寸前にはコマンドを受け付けてくれなかったりといろいろと制約が多かったが、今作ではそのほとんどが取り払われ、事実上（対投げ技以外は）受け身が取れないということはなくなった。

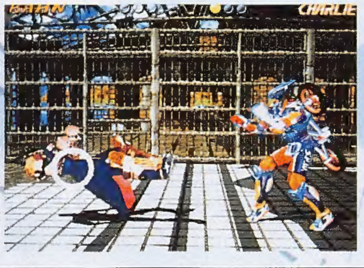
また着地寸前にも取れるようになったのが、戦略的には一番影響するところだろう。

着地寸前の受け身はこれまでのようなフワッとしたものではなく、ヘッドスプリング、後転、横転の基本3パターンのアクションがとれるため、これまでのものよりは相手の追い打ちを受けにくくなっているようだ。

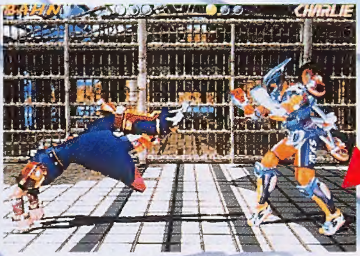
その分、攻撃が出せず相手に安心して近寄ってこられるのがこの新受け身のデメリットと言える。

また、今のところ追い打ちは受けにくくなっているものの無敵というわけではなさそうなので、やはりこれまでの受け身との使い分けは必要不可欠。特に自分が壁際に追いつめられている状況のときなどは、距離も離れずすぐに追いつめられてしまうので、取らないほうが無難かもしれない。恐らく下段技をくらったときに、反射的に押してしまうとこの受け身になってしまうと思うが、意外に受け付け時間は長いのでしっかりと相手の様子を見るようにしよう。

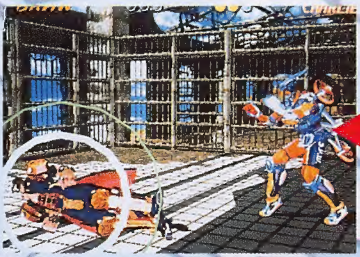
もちろんダウン攻撃を回避するのに有効なのは言うまでもない。



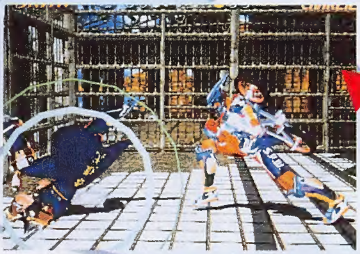
これが着地寸前の受け身。ギリギリでマークが出る。



ボタンを押すだけならヘッドスプリング。危険そう…。



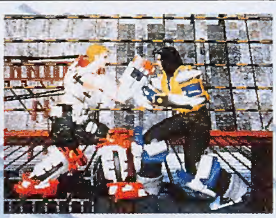
レバーを上（奥）か下（手前）に入れながら押せば横転。



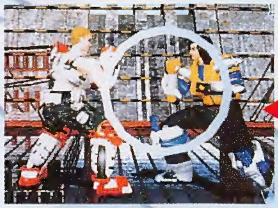
後ろに入れていれば後転。壁際じゃないなら比較的安全。

ひと味違う〝投げ抜け〟の導入

FVは〝投げスカリポーズ〟はあったが〝投げ抜け〟はなかった。厳密に言えば壁に振るタイプの投げ技に対しては、レバガチャでぶつかる前に止まることができ（今作も可）、それを投げ抜けと言うこともできたが…。



投げられた、と思う前に予測して投げ抜けコマンドを。



マークが出て成功。でも油断するな。

そして今作ではついた。ただ今までの格闘ゲームのような、投げ抜けに成功→お互い離れる、というものではなく成功すると組み合って、放っておくとそのままの状態を持続するようになっている。

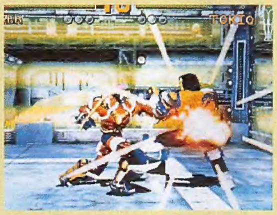
その際フレーム的に有利なのは、投げを抜けたほうに今のところはなっているようだ。

抜けコマンドのほうは、いわゆるVF式（コマンドの最後の方向P＋G）になっているようだが、FVは状況によって形態がころころ変わるので、細かいところは次号以降でフォローしていくつもりだ。



次は組み合って、新たな攻防が始まるのだ。

なお、前作ではサンマンにしかなかったが、今作からは〝対しゃがみ投げ〟をなんと全キャラが常備。コマンドも共通だが、完成までに最低数フレーム掛かることから、実戦で決めるのはかなり難しいのではないだろうか。また、この共通しゃがみ投げ、取材時には投げ抜けができなかった。



しまったG&Aを合わせられた…。



しかしガード外しだったから大丈夫。

ただG&Aやフロントエアキックもガード外し技だが、ガードされると反撃は必至。

●下P

全キャラ共通の最も気軽に使える通常技。連携の始動技、そして割り込みというのが主な使いどころ。

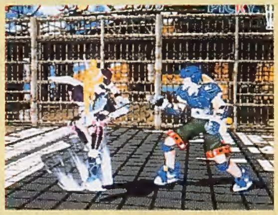
これまでこの技は下段技であったが、今作からは特殊中段になった。その代わり（？）リーチとかはほとんど変わっていないようなので「ヒットしにくい」ということを除けば、ほぼ前作どおり。

●スライディング

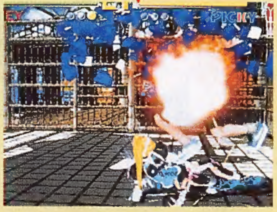
これも全キャラ共通。走り技の1つ（走り中レバー下方向＋K）。FVでは相手を遠くに吹っ飛ばすことが多いため、こういった走り技は必要不可欠。

基本的に走ってからは2択、そして相手アーマーの破壊を考える。と言うのも、走り技には必ずアーマー破壊技が常備されておりスライディングは下段技で下段アーマー破壊技。対して走り中P＋Gで出るタックルは中段技で、上段アーマー破壊技。

つまり走っていて、相手の点滅しているほうのアーマーを狙って技を選択していくわけだが、当然相手もこれが分かる。だったら裏をかいて…という読み合いが楽しい。



下段アーマーの破壊には下段G&Aと…、



前作からあるこのスライディングを使え！

●ダウン攻撃

倒れているキャラは基本的には無敵状態で、通常の技がヒットしない。そこで、それ用に倒れている相手にも当たる攻撃がダウン攻撃。

今作から受け身がいろんな状況で取れるため出番は少なくなるはず。外した際の膨大な隙は相変わらずだ。



ダウン攻撃は前作と一緒。何度も入れることはでない。

※画面写真や記事内容は開発中のものです。

間近に迫ったスペースオペラ

STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN

前作を知っている人も知らない人も今回の操作説明をバッチリ読んで予習しとこう。

担当：MVP

華麗なる動きをするための基本操作説明

そろそろ発売も近くなり、再び熱き闘いの予感がひしひしと伝わってくるスタグラ2であるが、今回はゲーセンに行ってすぐにでもプレイできるように基本操作についてバッチリとおさえたのできっちりと覚えてほしい。

安心操作系

スタグラ2は8方向レバーでキャラを動かし、4つのボタンでアクションをする。

レバーは前作と違ってガードも含んでいる（レバー後ろで立ちガード、後ろ斜め下でしゃがみガード）ので注意したい。要は2D格闘ゲームのそれと一緒なので「3DのⒼボタンは苦手!!」という人も安心できるものとなっている。

ボタンはそれぞれ、

Ⓐ…縦斬り
Ⓑ…横斬り
Ⓚ…蹴り
Ⓜ…軸移動

に対応している。それぞれの役目はだいたいわかってもらえると思うが、一応説明しておこう。

Ⓐの縦斬りは基本的に振りが早いがⓂによってスッとかわされやすいのが弱点。


Ⓐの縦斬りは早いが、Ⓜにかわされやすい。

Ⓑの横斬りはたいていⒶの縦斬りより若干遅く、しゃがんでいる相手に当たりにくいことが多いが、Ⓐの弱点であるⓂにはヒットさせることができる。横に振るから軸移動に強いのだ。



逆にⒷは軸移動に対して強力だ。うまく使っていこう。

そしてⓀ。これの役目はズバリ、後述するプラズマリベンジorプラズマリフレクトに対抗するためである。

Ⓐ、Ⓑ共にプラズマリベンジ、プラズマリフレクトに返されてしまうが、Ⓚは問答無用で打ち勝つのだ。

ただし、Ⓚはたいていリーチが短かったり出が遅かったりするので使い方が若干難しいからうまく工夫しよう。


Ⓚはリーチが短いがプラズマリベンジされないぞ。

避けろ!!

さて、次はⓂの説明であるが、このⓂボタンはいろいろと用途があるので順に見ていこう。

その1…軸移動

その名の通り軸移動である。相手の攻撃に合わせればサッとかわしてその隙に攻撃を当てることができる。決まった時の快感はそりゃもう、すごい!!

この軸移動、レバーの方向で手前に移動するか奥に移動するかを選択できる。

手前に移動するときはレバーを下に入れながらⓂ。つまりしゃがみガード状態からでもⓂを押せば手前に移動するのだ（超重要）。

奥に移動したいのなら、レバーニュートラルか上と同時にⓂ。

レバー上というのはジャンプになっているので、上+Ⓜを失敗するとジャンプしてしまうから注意したい。奥に移動したい時はニュートラル+Ⓜを使うようにしよう。

ここまで読んでみるとわかるが、軸移動は基本的に手前のほうが有効なのである。覚えておこう。

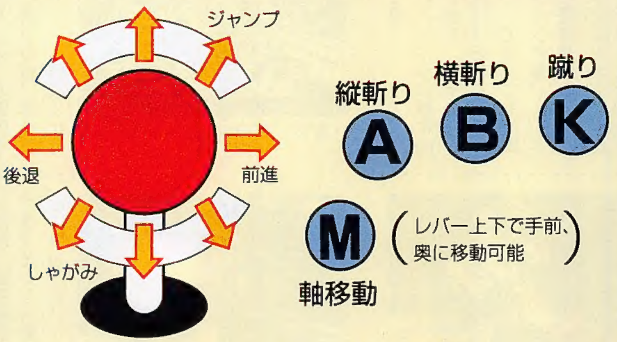
軸移動に成功したら、攻撃をすることで軸移動の隙をキャンセルして攻撃に移行する。これも重要だ。

その2…移動

Ⓜのもう1つの使い方が移動である。レバー前+Ⓜで前方ダッシュ、レバー後ろ+Ⓜで後方ダッシュ。

いずれも入力が簡単なのでとっさのダッシュはこちらを使うといいだろう。より機敏に動くことができるぞ。

スターグラディエーター2 操作説明



⇨⇨or⇨+Ⓜ→前方ダッシュ
⇦⇦or⇦+Ⓜ→後方ダッシュ
レバー⇦上段ガード
⇦下段ガード

A+B で投げ
A+M プラズマリベンジ
B+M プラズマリフレクト
B+K プラズマフィールド

PLASMA COMBO

スタグラといえばこれ!!

「プラズマコンボ」

である。

プラズマコンボとは、各キャラごとに決まった順序でボタンを押すことにより、連続攻撃が繰り出せるというもの。左の例はそのプラズマコンボがどういうつながりをするかを示したもの。

これを見ればわかる通り、最初のボタンをⒶ、Ⓑ、Ⓚのどれにするかで、その後に成立するボタンに変化が出る。

要するにⒶ→Ⓐ→Ⓐ→Ⓐの3打目のⒶとⓀ→Ⓐ→Ⓐの3打目のⒶは（実際の攻撃が）違うということ。よってプラズマコンボはチェーンコンボ（ヴァンパイアシリーズ）とボタンを押していく感覚は一緒だが、その技の性質は違うのだ。

わかりやすく言えば、Ⓐ→Ⓐ→Ⓚで1つのコンビネーション、Ⓐ→Ⓐ→Ⓑで1つのコンビネーションと思ってもらうといい。

さて、このプラズマコンボ、そのすべてが連続になるわけではない。例えばⒶ→Ⓐ→Ⓐ→Ⓐを見てみると、最初のⒶ→Ⓐは連続技になるが、2打目のⒶと3打目のⒶはつながらなかったりする。でも3打目のⒶと4打目のⒶは連続になったりするのだ。

これはキャラによって千差万別で、どこが連続技になってどこが途切れるのかはまだわからない。連続技→連続技という組み合わせもあれば、単発→連続技→単発という組み合わせもある。


プラズマコンボの連続する部分を探せ!!

プラズマコンボはただ単に連続技になるかならないかという要素だけでなく、中段や下段といったガードを振る要素も併せ持っているのも覚えておきたい。

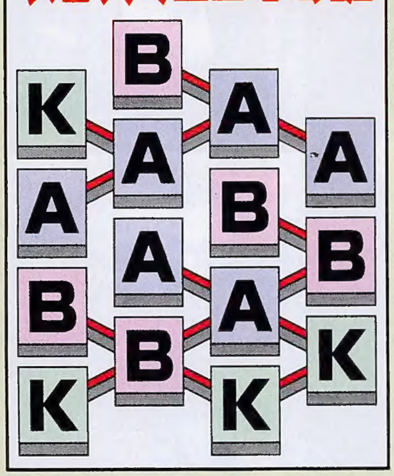
これもキャラやプラズマコンボルートによって変化するので自キャラはもちろん、相手キャラのルートも知っておきたいところ。

このように、連続になるかならないか、または上、中、下段のどれなのか、この2つの要素が目いっぱいつまったプラズマコンボは、対戦の駆け引きの軸となるのは間違いないので、発売後はまず最初にチェックしておきたいシステムである。


中には中段や下段の部分もある。くまなくチェックしよう。

ちなみに、プラズマコンボは途中でキャンセル必殺技に移行できるところがほとんどだ。必殺技も混ぜて攻めたてろ!!

プラズマコンボの例



ここを押さえておこう!!

●プラズマコンボ

①各キャラの決められたルートをくまなく探せ!!
②連続になる部分を探せ!!
③中段、下段の判定も知っているとベスト
④キャンセル必殺技も混ぜていこう

キャラクター紹介

サターン



サターン星で大道芸を文化として認めてもらうためにイロイロとやっていましたが、ビルシュタインが復活した事により再びスターグラディエイターを率いてゼータ星へ向かう。

ジューン

ビルシュタインが生きていることを知り、今度こそ父親のカタキをとるために単身ビルシュタイン城に乗り込む。



ハヤト



ビルシュタインが生きていることを知り、一人でビルシュタイン城に向かってしまったジューンを追う。


三下を相手にしてるほど暇じゃねぇんだ
引っ込んでな！

プリンス





サターン星の王子。サターンを勝手にライバルと思いこみ、事あるごとにサターンと張り合ってきた。サターンとの勝負に決着をつけるためにわざわざ第四帝国に加わる。

エル



ビルシュタインが復活した事により、歴史が変わってしまうことを防ぐために未来からハヤトたちを助けるためにやってきた。



B.ハヤト



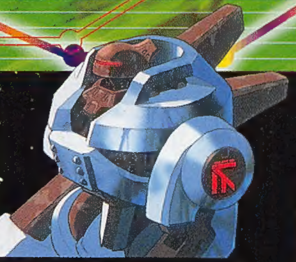
ハヤトの中に眠るもう一人の人格。ハヤトが子供の頃、ビルシュタインにさらわれた時に受けた処置（悪の因子を植え付けられた）がその原因。性格は残忍で冷酷。



キャラクター紹介

オメガ

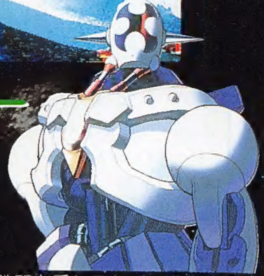




まだビルシュタインが普通の青年だった頃、高度な感情回路を導入したロボットのプロトタイプとして作られた。ビルシュタインがプラズマパワーに目覚めたときに捨てられて以来、スクラップ置き場で長い時を過ごしてきた。ある嵐の晩にスクラップ置き場に落ちた雷で動き出す。自分を創り出した人間にまだ未完成である感情回路"心"をつけてもらうために、ビルシュタインのもとに向かう。

ベクター





戦闘を重ねるたびに進化する成長タイプの新型ベクター。ビルシュタインが戦力増強のために量産を行っている。

ゼルキン



前回、ハヤトに見逃してもらった"借り"を返すために、ハヤトたちに協力して戦う。



ガンテツ





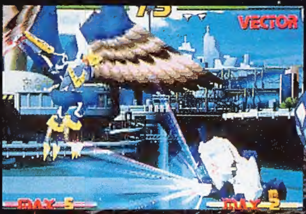
「ビルシュタインの亡霊が現れる」という噂の調査に向かった地球連邦軍傭兵部隊の隊長。部隊はゲレルト率いる部隊によって全滅。ガンテツ一人だけが生き延びた。"赤いヨロイの男"ゲレルトに復讐を果たすことが目的である。

ガモフ



麻薬撲滅運動に参加していたが、思わしくない結果にすっかり弱気になってしまった。ビルシュタインが再び現れたという事にも興味を失い、自分の生活を守ることだけしか頭にない。復讐をもくろむビルシュタインの陰謀に巻き込まれ、再び戦いの中に身を投じる。

イーグル





どこからともなく現れた正義のヒーロー。地球をビルシュタインの魔の手から救うために立ち上がった。その正体は謎に包まれている。

PLASMA REVENGE REFLECT

基本操作の図に少し触れてあるプラズマリベンジ(Ⓐ+Ⓜ)、そしてプラズマリフレクト(Ⓑ+Ⓜ)。

これは一般に言う、当て身のようなもので、どちらも使用すると一定時間蒼いフィールドに包まれる。この蒼いフィールドに相手の武器攻撃を受けると当て身が完成するのだ。



使用すると蒼いフィールドに包まれる。

ただしこのシステムは画面下のゲージを、1ゲージの約半分使用する。

また、相手の攻撃をすべて当て身できるわけではなく、武器の立ちガードできるものに限られるので注意したい。

つまりすべての下段攻撃、および蹴り技は当て身できないのだ。超重要なので覚えておこう。

ここを押さえておこう!!

- ●プラズマリベンジ
- ●プラズマリフレクト

①相手の攻撃を読んで使おう
②下段攻撃と蹴り技はとれないので注意!!
③プラズマリフレクトは決めた後も気を抜くな!!

プラズマリベンジ Ⓐ+Ⓜ

プラズマリベンジは、成功するとそのキャラごとのリベンジ専用演出でもって自動で反撃してくれる。

ダメージはそこそこだが、やはりこの演出は重要。

自動で反撃してくれるので失敗はなく、しかもカッコイイ演出付きのプラズマリベンジはぜひ使ってもらいたい。



決まると自動的に反撃する。演出に注目だ。





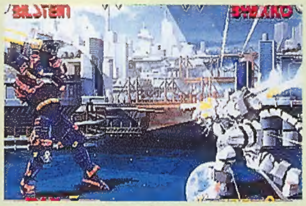
プラズマリフレクト Ⓑ+Ⓜ

プラズマリフレクトは、成功すると相手を一定時間無防備状態にすることができる。

つまり、そこに色々な連続技を叩き込むことができるのだ。

この一定時間の無防備状態は実はかなり長めに設定されていて、ぎりぎりジャンプからの攻撃も間に合うほどだ。

ありきたりなセリフだが、「自分なりのコンボ」を入れることができるのである。もう狙うしかない!!



成功すると相手を一定時間無防備にするぞ。



その硬直はなんとジャンプ攻撃が入るほどである。

PLASMA FIELD

いよいよ最後は、スタグラ2で新しく導入された

「プラズマフィールド」

である。

このプラズマフィールドは新システムだけあって非常に多くの可能性を秘めていそうだが、まだ詳細はわかっていない。発売時にはじっくり極めていきたいところだ。

特殊空間に引きずり込め

Ⓑ＋Ⓚ同時押しでこのプラズマフィールドは発動する。ただし、2ゲージ消費するのでゲージには気をつけよう。

発動すると、自分の周りに大きなフィールドを発生させる(空中でも可)。これが相手にヒットすると（ガード可）画面が暗転し壁に覆われた特殊空間に一定時間閉じこめることができるのだ。

で、この特殊空間内では、発生させたキャラの特性が大幅にパワーアップして圧倒的な優位になれるのである。

キャラの特性はそれぞれ大きく違い、そのキャラの持ち味を生かしたものになっているのが面白いところだ。

ここを押さえておこう!!

●プラズマフィールド

①2ゲージ消費するがⒷ＋Ⓚ同時押しで発動しろ
②ヒットさせれば特殊空間に引きずり込むぞ!!
③後はやりたい放題だ!!コンボを狙おう。



ルカ



ゴアが人間を殺す片手間に、気まぐれで理想の恋人としてプラズマ魔術で作り出した人造人間。外見はゴアの好みが大きく影響しており、基本的な性格はゴア似。前回ゴアはスターグラディエイターにいじめられたので、ボディガード役を彼女にさせるため、ゴアと同じくらいの戦闘能力を彼女に与えた（そのためルカは、あくまでゴアに対してのみ防衛の義務を負うと考えている）。



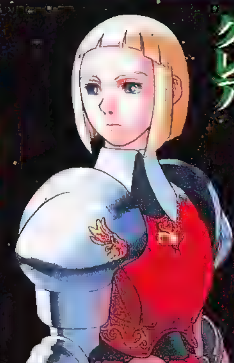
ゴア



プラズマ魔術を駆使して、自分の理想の恋人〝ルカ〟を作った事以外は前回と同様に、ビルシュタインについていけばまた面白い事ができそうだと考えている。



クレア



〝ビルシュタインの子供たち〟の一人で、第四帝国でのゲレルトの部下。ガンテツの部隊を壊滅させた部隊〝スカーレット・デル・ソル〟の部隊長（スカーレット・デル・ソルは少女だけで編成されており、ゲレルトは将軍的な立場だった）。自分が何者でなぜ闘わなければならないのかという事はまったく意識せず、ゲレルトの下ただ第四帝国のために闘い続ける。単純にゲレルトを尊敬しているが、不審な行動が目立つ彼を疑っている自分との板挟みにあっている。



ゲレルト



復活したビルシュタインに脅迫されたため第四帝国側につくが、密かに逆転のチャンスを狙う。

ビルシュタイン



ゴースト・ビルシュタイン





〝ビルシュタインの亡霊〟の謎を解きあかす鍵は、次号にある。

乞うご期待!



快速／HK100形

北越急行ほくほく線 下り

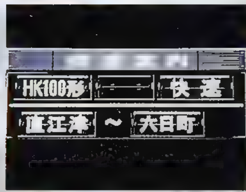
●初級(直江津～うらがわら)
●上級(直江津～六日町)

ほくほく線とは…？

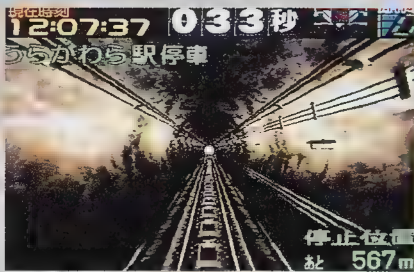
平成9年3月22日開業したばかりの「ほくほく線」。まずは「北越本線」として昭和43年に犀潟駅～六日町駅間59.5kmが着工され、その後、JR越後湯沢駅とJR直江津駅に乗り入れが可能となり、現在に至っている。首都圏から上越市へのアクセスが以前よりも大変便利になったことは言うまでもない。

ほくほく線は単線だが、信号やブレーキ性能などといった保安設備に高性能なものが採用されているため、特急列車では最高時速140km、各駅停車でも110kmという高い速度で運転されることが特徴だ。

電GO！2は高速編と謳ってあるように、通過に焦点を当てたゲームシステムになっているので、文句なしにこの路線が採用されたそうだ。



高速運転がウリの只今、旬な路線です



トンネルが多いのもほくほく線の特徴。よりリアルになったグラフィックにも注目！



開業まもない路線なだけに、その風景には興味をそそられる。

の新路線登場！
いトンネルが見もの!?

電GO!2でのほくほく線

最新の路線であるほくほく線。電GO！2ではほくほく線下り・快速が再現されていて、初級コース（直江津～うらがわら）と、上級コース（直江津～六日町）の2区間がラインナップされている。では各コースについて説明しよう。

まず初級コースだが、運転方法のレクチャーが画面上に表示されるので、前作をプレイしたことがない人でも安心して遊べるようになっている。区間も短いので簡単にクリアできるだろう。

一方の上級コースは、初級の直江津～うらがわらまでは基本的に同じ内容だが（ただしレクチャーは表示されない）、うらがわらからさらに六日町までの、計8駅分を走破しなければならない（停車駅は4駅）。当然ながら走行区間が長い分、初級コースよりもクリアは難しくなっている。

GO!2
GO BY TRAIN! 2 ™

DATABANK

発売が待ち遠しい「電車でGO! 2 高速編」。今回はラインナップされている路線と、新たにわかった新要素を紹介していくぞ！



初級なら運転段階にあわせて、アドバイスが画面上に表示されるので、初心者でも安心だ！



AOUショー情報 タイトーブースからの出展機種は、業務用ゲームの他にも「13星座占星術　セーマトレイス（占い機）」「写してちょ　スプリングバージョン（AMマシーン）」「原始人ポコンポ（プライズ）」などが出展予定！さあ、急げ！

快速／209系

京浜東北線 上り

●中級(品川～上野)



前作に引き続き登場 夕暮れがよく似合う





このコースの第一の見どころ、品川～田町間の立体交差。さりげない演出がよりゲームを盛り上げる！



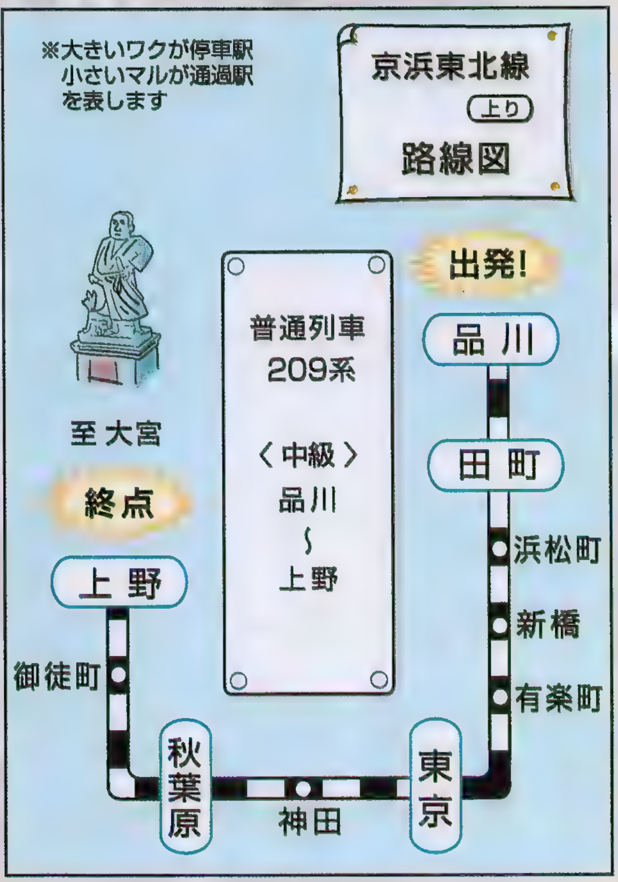
前作に比べて、よりリアルに再現された駅構内。左手の看板に注目！

京浜東北線とは…？

京浜東北線は首都圏を縦断する路線としてメジャーな存在だが、実はこの京浜東北線という名称は、路線として正式なものではない。京浜東北線とは、大宮～東京間の東北本線（30.3km)、東京～横浜間の東海道本線（28.8km)、横浜～大船間の根岸線（22.1km）を走る電車の系統名である。

ちなみに京浜東北線を走る車両は、103系と209系の2つ存在するが、ゲーム中では209系が登場する（209系は93年に登場した車両だが、電GO！2の中では最古参車両)。

またこの路線の他の特徴としては、東京を通過して南北に延びていることから、運転方向に対して、北行き・南行きといった呼び方をすることもある。



電GO!2での京浜東北線

前作では下り（品川～横浜間）の上級コースとして登場した京浜東北線。今回の電GO！2では中級コースとして、上り・快速（品川～上野間）に変更された。

そして電GO！2での京浜東北線の特徴だが、これはなんといっても快速列車になったということにつきる。品川～上野間のうち、浜松町、新橋、有楽町、神田、御徒町の5駅は、停車せずに通過してしまうのだ（現実に昼時間帯の京浜東北線は、田町～田端間が快速運転されている)。

ところでこの区間の見どころだが、まずひとつは品川～田町間での立体交差。ここで併走する山手線とすれ違うシーンに注目してほしい。また浜松町付近で、右手上方で併走する東京モノレールの姿も見ものだ。



昼の時間帯の京浜東北線は、田町～田端間のみ快速運転している。ゲーム中でもバッチリ再現しているぞ！

出来たてほやほや 高速運転と長

電車でGO! 高速編

LET'S GO

TRAIN

担当：GYU
協力：タイトー広報宣伝部
PHOTO協力：岩崎高志氏&小林　豊氏

※画面写真は、開発中のものです。
ご了承ください。



こまち／E3系

秋田新幹線 上り

●中級（秋田～大曲）
●特級（秋田～大曲、盛岡～新花巻）

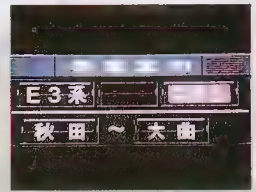
秋田新幹線「こまち」とは…？

平成9年3月22日に開業した、秋田新幹線「こまち」。テレビCMでも頻繁に露出されていたので、開業を覚えている人も多いだろう。

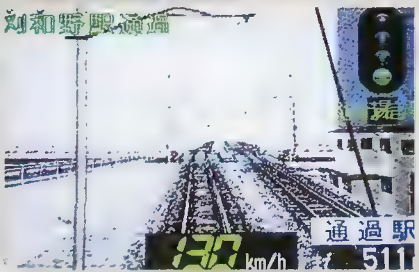
さてこの秋田新幹線E3系は、東京～盛岡まで東北新幹線「やまびこ」に連結して走るが、盛岡から秋田までは在来線（田沢湖線と奥羽本線の大曲～秋田）の区間を並走している。

〝新幹線と在来線が並走している〟区間は非常に珍しく、また、ここに目を付けた開発スタッフのセンスも高く評価したい。というのも、新幹線は風景が楽しめないというのがネックだったが、その懸念を見事に解消しているからだ。

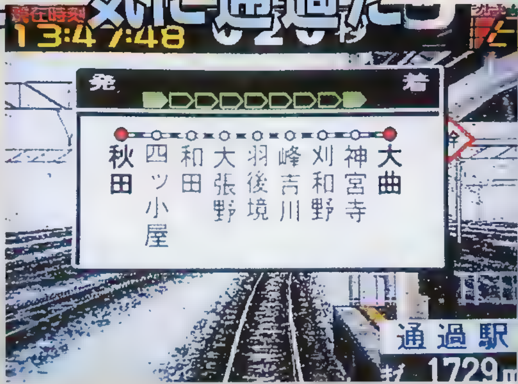
いずれにしても在来線区間では時速130kmと比較的低速の運転だが、秋田まで直接乗り入れることができるため、東京～秋田間が最短で3時間49分で結ばれるようになった。



これぞ今回の目玉！
終点まで一気に通過だ



時速120kmを超えると画面上にデジタルメーターが表示される。高速運転で終点まで駆け抜けろ。



秋田新幹線中級コース。なんとこの区間は、始発から終点までノンストップだ！



見渡す限り銀色の世界。場所によっては吹雪が吹き荒れるぞ！



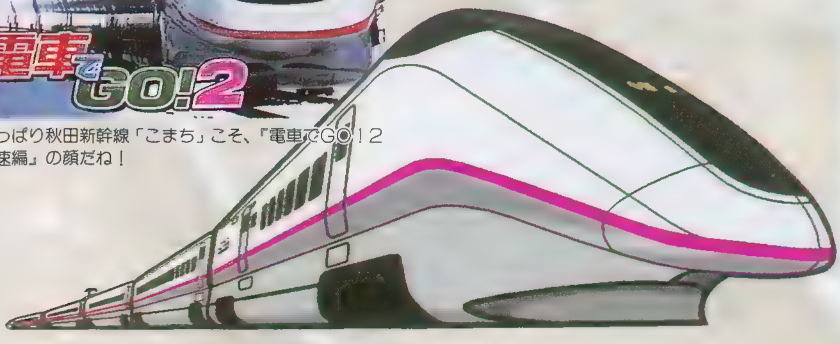
やっぱり秋田新幹線「こまち」こそ、『電車でGO！2高速編』の顔だね！

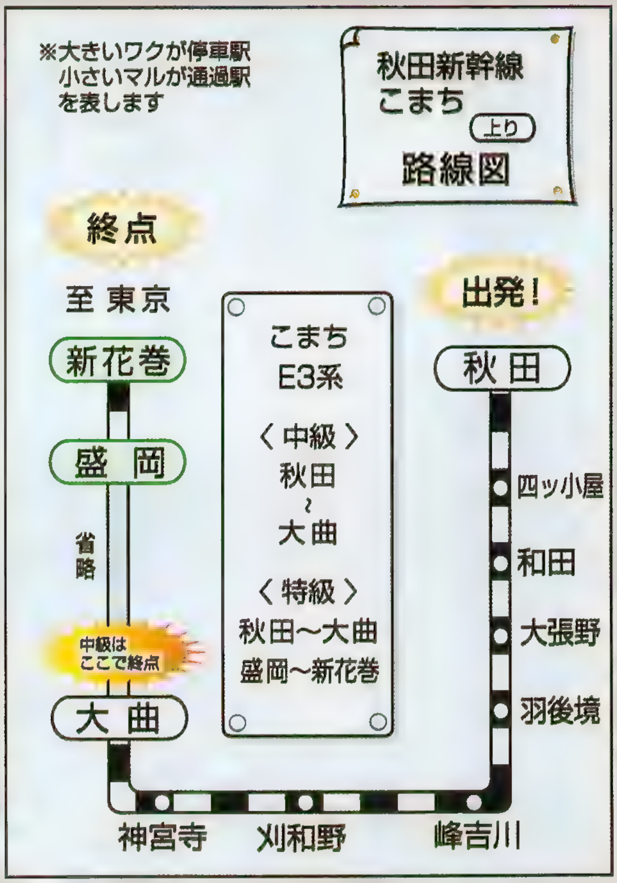
電GO!2での「こまち」

遂に登場した新幹線「こまち」。電GO！2では、中級コースと特級コースの2つがラインナップされている。

まず中級コースの秋田～大曲だが、これはなんと始発から終点までノンストップでひた走るといったもの。これに対して特級コースは、中級コースの秋田～大曲に加えて、盛岡～新花巻までを運転することになる（大曲～盛岡は省略されている）。この中級コースと特級コースの主な違いは、後半の区間がある（延長区間）ことと持ち時間が少ないことの2点。当然ながら特級コースのほうが持ち時間が少ないので、クリアは難しくなっているぞ。

雪が降り積もる中を高速で疾走するこれら2つのコース。電GO！2の目玉となることは間違いないだろう。





稼働するまであともう少し！

NEW SEQUENCE

残り距離も任意に隠せる！

前作の『電車でGO！』で、一部のハイレベルプレイヤーたちの間で流行った遊び方に「GREAT運転士モード」と呼ばれるものがあったのを覚えているかな？

これは画面右下に表示される停止線までの距離を本などで隠して、できるだけ正確な停車を試みるといったものだったが、電GO！2では、なんとプレイ中に任意にこの表示を隠すことができるようになったようだ。

新たに「プロフェッショナルモード」と名付けられたこのモード、本物の運転士よろしく、自分の経験と力量を試すにはもってこいの遊び方といえよう。2度楽しめること間違いなし！



画面右下に表示される停止位置までの距離。前作では本などで隠していた人もいたが…、



今回は任意にいつでも隠せるようになった。これでセミプロをめざせ！

ARRANGE SEQUENCE

ボーナスゲームに峠の釜飯登場!?

前作では、上級コースを1コインである程度進むと、ボーナスゲームが出現。電気機関車と貨物列車を連結させるこのミニゲーム、その衝撃の度合いに応じて持ち時間が増えるといったものだったが、電GO！2でもどうやらこれは健在のようだ。

しかも今回連結させる車両は、平成9年9月30日に廃止された…そう、あの横川～軽井沢間を走行していた「電気機関車EF63」と「特急白山489系」なのだ！

さらに連結に成功すれば横川駅名物の「峠の釜飯」が画面上に表示されるといったおまけが…。マニアなら感涙ものの演出といえるだろう。



今度のボーナスゲームは、今や幻となった横川駅での車両の連結がモチーフ。



しかも連結に成功すれば、あの「峠の釜飯」を拝むことができるぞ！

電車でGO!2 高速編 LET'S GO BY TRAIN! 2™

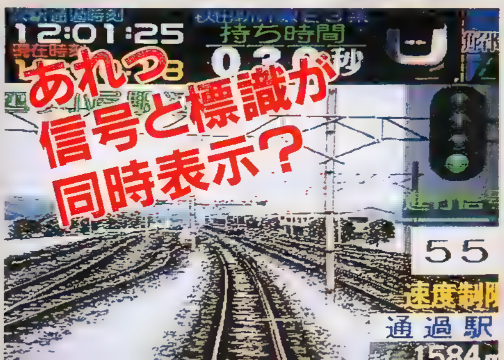
最新NEWS

発売に向けて、ますます期待が高まる電GO!2。今回は新たにわかった要素を紹介するぞ!

新たに解明された新要素はこれだ！

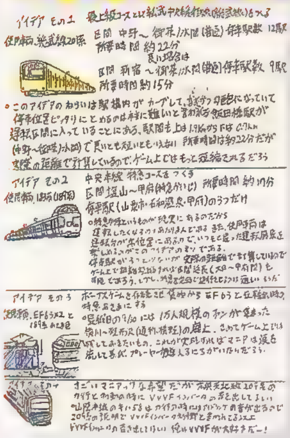
次号予告！

遂に『電車でGO!2　高速編』の攻略が始動!前作を上回るハイレベルなゲームシステムの解説と、初心者でも運転をマスターできる運転士養成講座の2本立てでGO!お楽しみに!



「あれ?信号と標識が同時表示されているぞ!?」といった疑問にも、次号では詳しく解説するぞ！

なんとこのボーナスゲームを予言した人が存在した!?



スゴイ！ぴったり的中です。ハイ。

以前本誌で掲載した『電車でGO！は続くよどこまでも』の中で、「電車でGO！2（仮）を我々の手で…」という企画の募集をしたことを覚えている人はいるだろうか？

これは、近い将来発売されるであろう電GO！2について、プレイヤーの企画提案を募集するといったものだったが、実を言うと、この企画募集の段階ですでに電GO！2の開発はほとんど終了してしまっていたんですよ…（笑）。

しかし驚いたことに、なんと今回紹介したJR横川駅での連結ボーナスをドンピシャで的中させた読者がいたのだ。見事に正解を叩き出した2名の読者、東京都の庄司光太郎さんと岐阜県の川本幸治さんには、ゲーメストより粗品を贈呈します。オメデトウ！あんたらの夢、叶ったぜ！



戦場に赴く前の基礎知識

METAL SLUG 2

©SNK 1998 TM

豊富なアイテム、プレイヤーの基本操作を知らずに強力なモーデン軍に挑んではいけない!!

担当：MVP

※画面や記事内容は開発中のものです。

STORY

大戦終結から2年…。

世界を破壊と混乱の淵に叩き込んだモーデン元帥のクーデターは、正規軍の反攻作戦により鎮圧された。作戦成功の立役者、マルコとターマは昇進。自分たちがもたらした平和を満喫しつつ、特殊部隊ペルグリン・ファルコンズの再生に尽力していた。

そんなある日、マルコとターマは正規軍参謀本部に召還を受けた。モーデン反逆軍の勢力はすでに根絶されていたが、正規軍上層部や各国政府の腐敗ぶりを唱えるモーデンの主張には同調者が意外に多く、小規模な反抗反乱の類は散発的ながら途絶えることがなかった。ところが、最近の反乱は組織化され、ますます計画的かつ活発化しているという。情報を総合的に分析した結果、それらの反乱はある大規模な作戦計画の存在を明確に指し示していた。そのような大作戦を立案・実行・指揮できる人間はただ二人。

デビルリバース・モーデン元帥。

しかし、いかにモーデンといえどもこんな短期間でクーデターを準備することなどできはしない。

果たしてモーデンは生きているのか。生きているとすれば、どのような手段で、いつクーデターを開始するのか。そして、こんな短期間でクーデターの準備を可能にした恐るべき秘密とは…?

マルコとターマには、反逆軍の機先を制して、第二次クーデターの勃発を未然に防ぐという秘密任務が与えられた。それは反逆軍の作戦を少人数の精鋭部隊で次々と奇襲鎮圧し、すべて叩きつぶしてしまおうという過酷な作戦だ。当然最高度の機密性が要求される。モーデン派に情報が漏れないように、彼らの上司ですら全貌を知らされることはない。そして何よりも、未だモーデンの影におびえる世界の人々を刺激しないように…。

前大戦以上に過酷と言える任務だが、彼らは即座に承知した。「モーデンが生きているなら、今度こそ息の根を止めてやる」と、意気込む二人であったが、この任務には意外な付帯条件がついていた。

『情報局所属の特殊工作部隊、スパローズと共同作戦を行うこと』

二人は反対したが、参謀本部は聞き入れてくれなかった。

作戦当日。二人の兵士がやってきた。エリとフィオ。若い女性だ。

「スパローズのエリ・カサモト軍曹だ。エリでいいよ」

「あの、えっと、前大戦の英雄のお二人にお会いできて光栄です。スパローズのフィオリーナ・ジェルミ、一等軍曹です。大規模な作戦は初めてですが、私は大丈夫です。がんばります。よろしくお願いします」

「おいおいマルコ、こんなお嬢さんたちと一緒にドンパチやらかすのかよ」

「今さら何を言ってる。時間だ。作戦開始!」

こうしてクーデター鎮圧作戦は発動された。

発売が近くなり、そろそろ戦闘準備をきちんとやらないといけない時がきた。

ベテラン兵の人も新兵の人も今から説明していく基本的なことはしっかり頭に叩き込んでおいてくれたまえ。

ではさっそくミーティングに移るとしよう。

3ボタンをフル活用せよ

メタルスラッグ2は前作と一緒の操作系で、8方向レバー+3ボタンである。

まずは3ボタンの使い道を理解しよう。

Ⓐ…ショット

自分が歩兵の時はハンドガン(弾数無限)、パワーアップガンを発射。敵兵が近い時は自動機に近接攻撃（ナイフやパンチ）をくり出すぞ。

また、メタルスラッグ等の乗り物に乗った時は強力なバルカン砲（弾数無限）を発射する。

Ⓑ…ジャンプ

レバーとの組み合わせで様々に変化。真下にショットを撃ちたい時は、ジャンプして下撃ちをしないといけないので注意。

Ⓒ…手榴弾 or キャノン砲

攻撃力の高い手榴弾を放物線を描きつつ投げる。乗り物に乗っている時はキャノン砲だ。

どちらも威力が高いのでガンガン使っていこう。弾数制限があるが、アイテムで補給できる。

Ⓐ+Ⓑ…メタスラアタック

乗り物に乗っている時にくり出せるもので、乗り物を突撃させて大ダメージを与えられる。

乗り物には耐久力があり0になると爆発してしまうので、耐久力が少なくなったらメタスラアタックをするといいだろう。

レバー制御を正確にせよ

8方向レバーは今までのゲームと変わらない。

注意したいのはショットと組み合わせたときのこと。

歩兵の時に、特定のパワーアップガン以外は斜めに弾を撃てないのだ。上下左右の4方向のみなので気をつけよう。

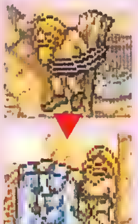
逆に乗り物に乗っている時はレバーで全方位に攻撃が可能だ。

あと、乗り物が耐久力0になってしまったら、降りないと爆発にまきこまれてしまうので、この時はレバー下+Bですぐに脱出すること。

捕虜を救出せよ

戦場にはいたるところに捕虜がいる。この人たちを助け、接触すると、なんとお礼のしるしにアイテムをくれるのだ。

普段見えないところに捕らわれていることもあるので、探して助け出してくれ!!



乗り物大全

驚異の新兵器、まずは乗れ!!

メタルスラッグ



前作から続投することになった正規軍次期主力戦車。
主砲の換装によりキャノン砲に加え、徹甲弾（AP）も撃てるようになり、機動性はさらに向上している。

SV-001／II

スラグフライヤー



正規軍航空部が開発した単座の垂直離着陸戦闘機。
バルカン砲と高速ミサイルを搭載した対地、対空の用途を問わない汎用性の高い戦闘機である。

SV-F07 V

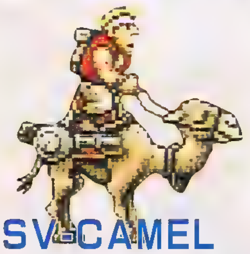
スラグノイド



正規軍陸上部が試作開発中の二足歩行戦車。
両腕にバルカン砲、腰部にキャノン砲を装備しており、段差のある地形においてかなりの踏破性能を見せる。

SVX-15D

キャメルスラッグ

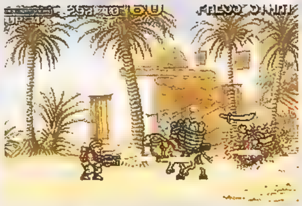


中近東に先行した正規軍工作員が急遽用意したラクダ。
メタルスラッグと同機能のバルカン砲を搭載しているが、唯一装甲を持たない乗り物なので扱いに注意が必要だ。

SV-CAMEL

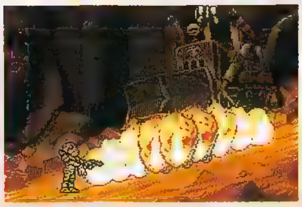
出たら取れ それがアイテム

H ヘヴィマシンガン



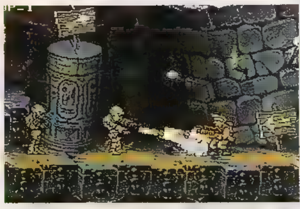
連射性に優れた重機関銃。レバーとの併用で弾をばらまける。

FIRE フレイムボトル



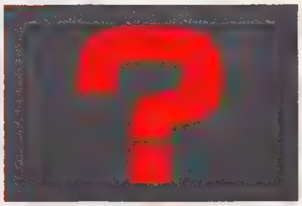
対人用途の火炎瓶。地面に沿って火が広がるぞ。

R ロケットランチャー



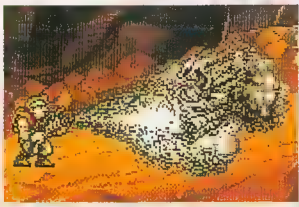
ゆるいサーチのかかったミサイルを発射する。爆風にも判定有。

A.P. アーマーピアサー



対装甲車両用の徹甲弾。一直線に発射し、たいていの敵を貫通する。が、在処は不明。

S ショットガン



近接戦闘用の強力な銃。射程は短いがダメージは最大。



くさる!!

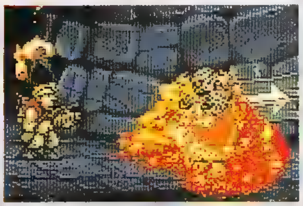


弾薬補給



銃弾補給

F フレイムショット



対人用の火炎放射器。射線上の敵歩兵をすべて焼き尽くす。

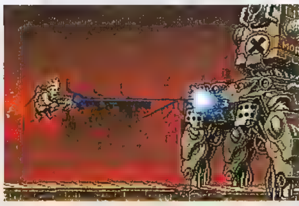


宝箱その①

宝箱その②

宝石

L レーザーショット



対装甲車両用のレーザービームで、歩兵ならすべて貫通する。



ひらく!!



聖水

ミイラOK!!



ヘビ

バナナ

STAGE STORY

●MISSION1
黄砂に吹かれて

緊張感の漂う中近東でモーデン軍残党の不吉な動きありとの情報が入った。砂漠の集落、果たしてそこはモーデン軍が完全武装した危険な場所。



百太郎をお共にすえ、熱砂のモーデン軍に対抗せよ!!

●MISSION2
悲しみモニュメント

砂漠の村落を後にした二人はさらに村はず[illegible]跡に踏み込んでいく。[illegible]掘現場では、古代の番人が侵入者を排除しようと襲いかかる。



遺跡の中でミイラの大群に囲まれて大ピンチ。

謎のキャラクター

メタルスラッグの中には、多数のキャラクターがいるが、その中の2キャラを紹介しよう。
まずは、「一文字百太郎」。わざと敵の捕虜となって潜行している正規軍の特殊工作員。助けると、なんと自分に随伴して強力な攻撃をしてくれる。
次は「ミイラプレイヤー」。敵ミイラの攻撃を受けるとミイラになってしまう。動作が緩慢になるが、聖水アイテムを取れば人間に戻る。



ミイラプレイヤー



一文字百太郎

オフィシャルキャンペーンスタート!

タイトルの発売を記念してのキャンペーンが始まるぞ。
次の2つがその内容だ。よく読んでバリバリ参加だっぜッ!

パート1:

早い者勝ち!マーヴルVS.カプコンオリジナルポストカードプレゼント!!

何と、マーヴルVS.カプコンのポストカードが、応募先着5000名様にもれなくプレゼントされるのだ!

応募は簡単。ハガキに

・このゲームに登場する好きなキャラクター2人の名前(キャラコンも兼ねてます)
・プレイしたゲームセンターの名前
・住所・郵便番号・氏名・年齢・TELを書いて次のあて先へ。締め切りは1998年3月31日(消印有効)だが、先着なのでこれを読んだらすぐにポストへGOだぜ!

〒559-0024　大阪市住之江区新北島5-2-19　住之江郵便局留
㈱カプコン　ポストカードプレゼント係

パート2:

人気キャラコンテスト結果予想!

上の投票によって集められた票を基にコンテストを行い、その上位3位を取るのはどのキャラかを予想するものだ。何と、正解者の中から抽選でこのゲームの基板とコントロールボックス(その他豪華賞品)がプレゼントされるぞ。こりゃぁ、行っとくしかないっしょ!

〈応募方法〉

・「マーヴルVS.カプコン」人気キャラコンで1位、2位と3位を取ると思うキャラ名
・住所・郵便番号・氏名・年齢・TELを書いてカプコンホームページ(http://www.capcom.co.jp/)か、下のあて先まで。締め切りは3月15日(消印有効)だ。よぉ〜く考えて応募しよう(発表は5月中旬)。

〒540-0037　大阪市中央区平野町3-1-3　㈱カプコン「ホームページキャラコン」係
それぞれ応募先が違うので注意しよう。間違って編集部に送ってこないように。

冴えわたる動きを見せつけろ!

MARVEL COMICS
MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES

使ってみれば面白い、ヴァリアブルクロスとスペシャルパートナー。使いこなす楽しさを味わおう。

偉大なるスペシャルパートナーへ捧ぐ

第1回 アシストキャラ群雄伝

今回は、基本の使い方を紹介しよう。

担当:石井ぜんじ

マーヴルVS.カプコンの闘いを彩るのが、このサポートキャラ、スペシャルパートナーの存在だ。マーヴル、カプコン社の様々なキャラクターが総登場するのが、マニアにとっては(どちらのマニアにとっても)たまらないところである。

パートナーは、5×4=20人の中からCPUが選んでくれる。セレクト欄の中に、いったいどういう配置をしているか、また、使える回数は何回なのかを表にしてみたので参考にしてほしい。いちおう目押しはきくようだが、任意のキャラクターを選ぶのは、実質不可能のようだ。

それでは今回は、スペシャルパートナーの基本的な使い方に絞って説明していってみよう。

スペシャルパートナーのシステムとは?

スペシャルパートナーは、中P+中K同時押しで発動する。通常技キャンセルでバリバリ出すことも可能だ。だが、使える回数は決まっていて、画面上に「×5」というように、使える回数が表されている。

回数は、1試合中に、トータルで何回使えるかを表している。パートナーの種類によって、使える回数は異なる。試合展開によって、総使用回数を考えながらうまく配分して使っていこう。

スペシャルパートナーは、相手にガードさせたり、当てるとゲージがかなりたまるというも強み。よほど使えないものでない限り、使い残しのないよう、バリバリ使っていこう。

ただし、出すときにプレイヤーに隙ができるのも事実。押されている時や、使いにくいパートナーを無理に使うと、逆にピンチになることもある(使いにくいのは、アニタ、マイティ・ソー、想鐘サキといったところか)。

こんな人たちをこうやって使っていこう

スペシャルパートナーには、飛び道具を出してくるタイプと体当たりタイプ、その他のタイプとに大きく分かれる。その中で、飛び道具タイプは出てくる最中に攻撃を受けると、逃げ帰ってしまうものがほとんどなので注意しよう。

一方、体当たりタイプは、サイロック、コロッサスのように、飛び道具をはね返しながら突進してくれる頼りになるものもある(例外もある)。

また、注意すべきなのは、スペシャルパートナーがいる時は、ヴァリアブルシステム(交代、ヴァリアブルコンビネーション・クロス)が使えない。このことは覚えておこう。

ここまでの基本知識をふまえた上で、使い方について考えてみよう。

●攻めに彩りを加えよう

飛び道具タイプのパートナーは、通常技キャンセルで出したり、通常技キャンセル飛び道具→パートナーというように出していくのがいい。連続攻撃で相手を固めた後、さらにパートナーでもう1回攻撃するのが有効な使い方だ。

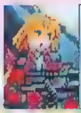
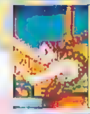
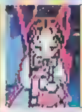
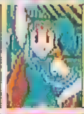
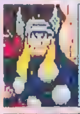
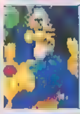
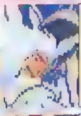
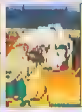
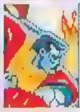
このように使うと、パートナーが攻撃をくらうこともないし、パートナー攻撃後に、再びダッシュ・飛び道具などで攻めを継続することができる。基本となる使い方だ。

●対空技として使おう

接近戦に強い、上から降らせてくるタイプは、対空技として使える。ジャンプ、スーパージャンプをしてくるのを先読みして置いておこう。魔法使いピュア、アイスマン、ルー&アカビー(特にアカビーの部分が有効)がこのように使うことができる。

●パートナーを使って連続技を狙おう

これは、単純にいえば、パートナーの攻撃が当たっている最中に、必殺技やハイパーコンボを出すということ。パートナーを出したらすぐコマンド入力しよう。運良くパートナーの攻撃をくらってくれ

 超戦士 ×4	 ルー&アカビー ×8	 アーサー ×8	 想鐘サキ ×7
 東風 ×9	 デビロット姫とその仲間 ×5	 アニタ ×5	 魔法使いピュア&ドラ猫ファー ×5
 ミシェルハート ×6	 マイティ・ソー ×7	 サイクロップス ×7	 マグニートー ×7
 ストーム ×6	 ジュビリー ×8	 ローグ ×6	 サイロック ×5
 ジャガーノート ×3	 アイスマン ×4	 コロッサス ×5	 USエージェント ×5

れば大ダメージだ。
だが、出るのが超早いハイパーコンボがあれば、ヒット確認後にハイパーコンボを出すこともできる。ジャガーノートを当てた後、モリガンのソウルイレイザーなどがその一例。パートナーとハイパーコンボの組み合わせは、各自で探してみよう。

おたより募集！

今回はここまでだが、次号からはもっとマニアックな使い方や、各パートナーについて掘り下げていくつもりだ。また、このコーナーではアシストに対する思い入れや、イカした戦法を募集している。採用された人には素敵なプレゼントがあるので、ぜひ送ってくれ。お便り待ってるぜー！

(あて先は〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
ゲーメスト編集部「MYスペシャルパートナー」係まで)

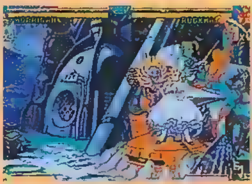
このアシストに注目!!

サイロック



飛び道具を突き抜ける。連続技にもしやすい。

デビロット姫



出るのが遅いがガード不能。威力が大きいぞ。

大丈夫、みんな初めてだから

1から始める

ヴァリアブルクロス

一撃必殺の新システム、ヴァリアブルクロス。知ると知らぬでは大違いだぞ。

担当：ぴぐ

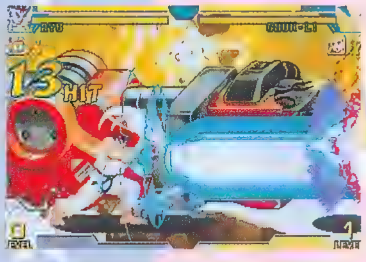
ヴァリアブル・クロス（以下Vクロス）は炸裂したときの威力が大きく、勝敗の鍵を握ることも少なくない。
そこで今回はVクロスに関する基礎的な知識を身に付けよう。

Vコンビとの違いは？

まずは前作までの同時合体攻撃であったヴァリアブル・コンビネーション（以下Vコンビ）との違いを簡単に見ていこう。

●持続時間

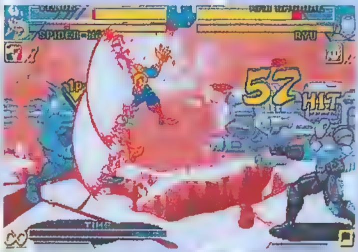
Vコンビは発動してしまえば一瞬で効果が切れてしまうが、Vクロスは発動時のゲージ量に応じた時間の分だけ効果が持続する。しかも、その間はふたりで攻撃することもでき、ハイパーコンボも撃ちたい放題。
しかし、Vクロスは連続技に組み込むことで直接ダメージを与えることができるが、Vコンビのほうは効率よくヒットさせないと大ダメージに結び付かない、ということも言える。



連続技になるならVコンビネーションだが…。

●交代と安全性

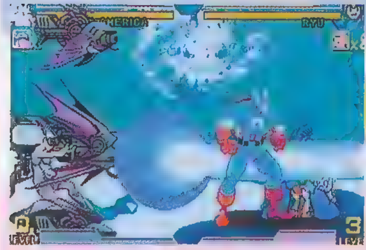
タッグバトルであるがゆえに必ず付きまとう問題が、いかに上手にパートナーと交代するかということである。交代の駆け引きに通じているプレイヤーとそうでないプレイヤーとでは、2VS2ではなく2VS3で闘うくらいの有利不利が生じてくる。
そこで、交代における安全性をちょっと考えてみよう。
Vコンビはふたりでハイパーコンボを使い、終了時に交代することができる。ハイパーコンボを撃っている間に攻撃をくらうことはほとんどないので、相手に攻め込まれているという状況でなければ、かなり安全に交代できる手段としても考えることができる。
それに対しVクロスは発動した後も、ふたりが同時に動かせてしまう分、ふたりとも同時に攻撃（特にハイパーコンボ）をくらってしまうおそれがある。
そして、



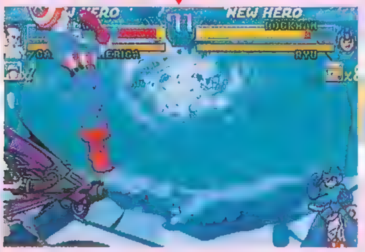
Vクロス中にビームなんかくらうと目も当てられない。

ここが大切なポイント

なのだが、Vクロス終了後は必ずしも交代が成立するとは限らないということである。
具体的には「Vクロスが終了した時点で、どちらかのキャラが技のモーション（硬直）中で動けない状態にあるときは、先発後発を問わず、硬直状態にあるキャラが残って闘う。もしも両者が動ける状態なら交代が成立する」ということになる。
つまり先発して闘っていたキャラの体力が少なくなったときにVクロスを使ったとしても、たいしてダメージを与えることもできず、なおかつ交代もできなかったということも十分に起こりうる話なのだ。
その点も考慮すると、Vクロスは2キャラとも体力がある程度残っているときに使うのが賢明である、と言えるだろう。



先発キャラはモリガンだが、終了間際に技を出すと、



硬直中にパートナーが退却して体力ピンチ、と。

発動後に効率よくダメージを与えるには

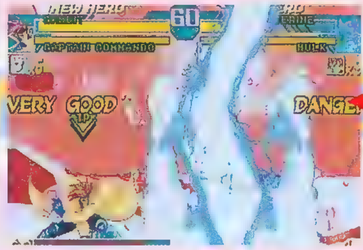
Vクロスを発動するとVアタックと同じようにキャラが跳び蹴りしてくる。その攻撃がヒットすると、相手キャラは先発キャラのほうに跳ねるため、ちょうど2キャラで相手キャラを挟む形になりやすい。こうなると防御側はガード方向が非常に分かりにくくなる。このとき防御側は「1Pカーソル」のついたキャラに注目して、そのキャラに対してガードするようにしよう。
こういう状況を作り出すためには、相手のハイパーコンボなどの大技をガードして、その硬直中にVクロスの発動攻撃を当てることが望ましいことは容易に想像できるだろう。
ただし、必ずしも発動攻撃をヒットさせる必要もない、ということも覚えていてもらいたい。
というのも、Vアタックはガードされてしまうと隙が大きく、反撃確定という状況になるが、Vクロスの発動攻撃の跳び蹴りはガードされてもまるで隙がない。発動後に先後はやりたい放題。ガード側はカーソルをよく見て。
に動ける順番は、後発キャラ→先発キャラ→相手キャラとなっていて、Vクロスを出したほうが圧倒的に有利となるので、気軽に使っていっても問題はない。
次号以降で防御側の対応、キャラごとの使いやすさなどに触れていきたいと思うので、まずは「Vクロスを使って楽しむ」ということを覚えよう。



発動時の攻撃がヒットすると、



相手は真ん中に落ちることが多いので、



クロス以外の交代法、ここに集まる

ヴァリアブルシステムのすべて

それぞれの交代の利点と欠点をよく知り、より安全に交代して体力回復に励め!!

担当：MVP

このシリーズの楽しみで重要となるのは、

"交代"

である。

今作は前のほうで説明されているヴァリアブルクロスによっても交代が可能であるが、それ以外にも基本として従来の3通りの方法が存在する。

最大の理由は回復

なぜ交代するのか、と言われたら…最大の理由は、**くらったダメージをある程度回復できるから**である。

右下の写真を見てみよう。画面上に出ているリュウの体力ゲージは、3つにわかれている。

黄色…現体力
赤色…回復可能ダメージ
透明…ダメージ

赤い部分が回復可能だ



重要なのは赤色で、これは相棒とタッチして画面外で待機している時にのみ回復ができる部分なのだ。よってタッチしない限りはただのダメージとして扱われている。

つまり赤い部分が大量にあっても、回復させない限りはすぐにやられてしまうのである。

こまめに回復すればより勝てるようになるのだ。

じゃあ交代するには…

さて、回復するには交代しないといけない。ここで出てくるのがヴァリアブルシステムだ。

ヴァリアブル（以下V）とは「変えられる」という意味があり、まさにこのタッグバトルにピッタリの名称となっている。

で、このVシステムには前述のVクロスと合わせて4つのものが存在する。

その1…Vアタック
その2…Vカウンター
その3…Vコンビネーション
その4…Vクロス

が、その4つである。

ここで並べた順に注目!!

この4つの順番、何もVクロスが嫌いだから最後にもってきたわけでない。

ちゃんとある法則に沿って並んでいるのだ。

それは"**ゲージをいくつ使うか**"である。番号が増えるにつれてゲージの消費が多くなるのだ。

1はゲージ0、2はゲージ1つ、3 or 4はゲージを2つ使用することでやっと使用可能となる。もちろんゲージがなければ使えないのは当然だがそれ以前に、使用する**ゲージはパートナーとの共有のもの**、と注意しておきたい。パートナーがゲージ依存度が高い時に、交代にゲージを使ってしまって、出てきたパートナーが役に立たない、なんてことにならないようにゲージ管理のことも頭に入れつつ、安全に交代していってほしい。

交代の意味

◇溜めたハイパーコンボゲージを相棒に使わせたい
◇減った体力を回復させたい
◇死ぬ前に相棒にタッチさせてそのキャラを生かしたい

ヴァリアブルアタック

使用ゲージ 0

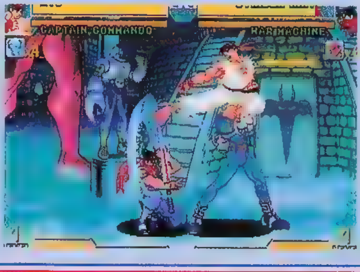
ゲージを消費せずに出せるVアタック。コマンドも大P＋大K同時押しだけで出せ、簡単なので多用している人も多いだろう。

交代の仕方はパートナーが自分の斜め後ろから相手に向かって跳び蹴りをするというもの。

ただしこれは跳び蹴りであるがしゃがみガード可能なので、相手にばれると余裕でガードされ痛い反撃が待っているので注意したい。

より有効に使いたいのならば、キャンセルを使うといい。例えば大足払いをさせてキャンセルで大P＋大Kを押せば、相手が転んでいる間に比較的安全に交代できる。

または相手がスーパージャンプしている間に交代してしまうのも手である。



気軽に交代するとガードされて痛い目にあうので注意!!

ヴァリアブルカウンター

使用ゲージ 1

ゲージ1つ消費して出せるこのVカウンターは、相手の攻撃をガードした時に←↙↓＋大P＋大Kと入力することで出せる。

防御用の技であるこれは、成立すると自らはすぐに無敵になり画面外へと消え、かわりに相棒が自分のいた位置のすぐ後ろに出現して、そのキャラ特有の必殺技を出すのである。

相棒としているキャラは着地するまで無敵なので相手の攻撃をかわしやすいのが特徴。

カウンターの使いどころは実は色々とあり、ただ単に攻めに転ずるために防御時に毎回使っていってもいいぐらいだ。特に、いつもゲージをMAXにしていつまでも使わない人は一度試しに使ってみるといいぞ。ただしVアタックの暴発だけ注意しよう。



実は結構強いぞ。使ってみてはいかが？

ヴァリアブルコンビネーション

使用ゲージ 2

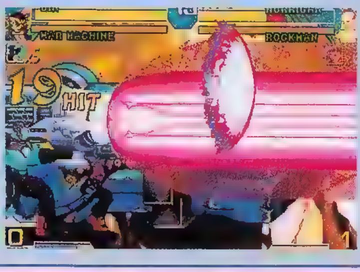
ゲージ2つ使用して↓↘→＋大P＋大Kで出るVコンビネーションは、2人のハイパーコンボが炸裂するので、ダメージやケズリ量がすごい。

性質は、先に画面内にいるキャラに準ずるので、連続技に組み込めるキャラもいるのが特徴。

連続技にするとたいていの場合、体力の半分近く奪える可能性が高いが、なかには気が狂ったように減らせるキャラもいる。

ズバリその組み合わせは、先発がJ-Nで、パートナーがウォーマシンの時である。

立ち小K→コンビネーションとやるだけでなんと、「**7割**」近く減らせる!!これは重要だ。



体力を7割奪って交代できる!!他のキャラも調べてみては？

疑問解決のための早見チャート

エリアルは難しい?(エリアルそのものが分からないのはもったいない) → 何がどう簡単なの? へ

↓

始動技って何? → 始動技ってなんだ? へ

↓

始動技を当てる → エリアル始動技を当てる へ

↓

スーパージャンプ(うまくジャンプできない) → スーパージャンプできないのはなぜ?へ

↓

エリアルレイヴ完成(うまく拾えない。攻撃が当たらない) → 空中で攻撃を叩き込め へ

読めばわかる

エリアルレイヴ大全

初めてシリーズに手を染める人必見!エリアルとは何ぞや?なんて過去の話。これからはエリアルで会話だぜ。

担当:借金

エリアルは難しい?

エリアルレイヴが登場してから早4作。ようやくシステム的に定着した感がある。

…と思っていたのはどうやら、これらのゲームを触ってきたプレイヤーだけだった。

で、エリアルを知らない人たちが目にした時、程度の差こそあれ、「相手を打ち上げて空中コンボ。なんかわからんが難しそうだなあ」という印象を受けている。

エリアルを使っているプレイヤーは皆、何事もなく相手を浮かし、跳び、そして当たり前のように華麗な空中コンボを決めている。

「マーブルVS.カプコンってやってみたいんだけど今までこの手のヤツ触ったことないし…」という人に、ここで知ってもらいたいコトがある。それは、

“エリアルは決して難しいモノではない”

という事実。はた目に見ていると、地上から空中へめまぐるしく移動を繰り返すキャラクターだが、その操作自体は実に簡単なのである。

何がどう簡単なの?

対戦ゲームのダメージ源といえば連続技。牽制技や固め、誘い技といった工夫をこらしながら、連続技を決めるために動くのが基本にあると思う。

この連続技というものは、ジャンプの高さを調節したり、通常技にキャンセルをかけたり、バウンドを拾ったりなど、とにかく様々なシステムを擁して成り立っている。

こんなに面倒なモノなのに当たり前のように手が動くのは、今までの練習による努力の成果以外の何物でもない。

ここでエリアルのネタをみんなにバラそう。エリアルは見た目は派手だが実は、コマンドとして要するモノはない。1つだけキャンセルスーパージャンプがコマンドといえなくもないが、それは後で説明しよう。で、じゃあエリアルってなんなのさ?というと、

“ボタンのタイミングだけで威力を与え、しかも見た目に美しいシステム”

なのである。コマンド技を入力する手間がなければミスの可能性もほとんどなし。本当にそんなモノ?ってまだ疑うかもしれないけど、タイミングだけでイケるんです。

始動技ってなんだ?

エリアルを決めるためには、相手を空中に浮かさなければ始まらない。そして、相手を空中に浮かせるための技が全キャラに用意されており、これを一般的にエリアル始動技と呼んでいる。

各キャラのエリアル始動技は、下の表に載せてある通り。各自で確認してほしい。

エリアル始動技を当てる

始動技は、相手を浮かせるために上方向に出ていることが多い。だから、一応跳び込みに合わせる使い方もある。でもとりあえずは、跳び込みやダッシュからが基本。というのも、エリアル始動技は基本的に中、大ボタンに設定されている。つまりチェーンの続きで決めやすいのだ。だから、ダッシュで近寄りしゃがみ小K・始動技や小K・中P→始動技というチェーンからヒット確認しつつ決めることもできてしまう(例外有り)。

スーパージャンプできないのはなぜ?

エリアル始動技は見つけたし、狙い方もそこそこ理解して決められるようにもなった。でも、そこから空に跳び立てないという人はここ。

始動技を当てた後に相手を追う形で跳んでいるのは、普通のスーパージャンプではない。キャンセルスーパージャンプといって、一応始動技の戻り部分をキャンセルしているのだ。といっても操作自体はいたって簡単で、始動技を当てた後に上方向にレバーを入れるだけ。つまり、エリアル始動技を狙ったときにはレバーを上に入れておけばエリアルマスターまであと1歩なのだ。

空中で攻撃を叩き込め

ジャンプまでいったのに相手に攻撃が当たらない。



始動技を当て、オートジャンプ。ボタンは早めるだけでOKッス。

この場合に予想できる原因は二通りある。

まずはジャンプで上昇する方向。始動技を当て、スーパージャンプで上昇しているのだけれど、レバーが後ろ斜め上に入っていたため相手が遠い。基本的に空中で相手に攻撃を当てるとどんどん離れていってしまうもの。だから攻撃しても相手と離れないために、始動技の後のジャンプを前斜め上にしてみよう。これさえ慣れてしまえば、離れることなく追撃が可能になる。

もう一つ考えられるのが、ジャンプ後に技を入れるタイミングが遅いこと。せっかくジャンプしているのにボタンを押すのが遅いと、相手を跳び越えて攻撃がスカってしまう。だから最初は早めにボタンを押していくのがコツ、ザンギエフ以外6ボタンチェーンなので、小→中→大の流れでかつ、P→Kの順にボタンを押していくことができる。

慣れてくると、中Kを挟むと続きがスカりやすいとか分かって効率が良くなる。でも今回はここまで。まずはエリアルを触って楽しんでみよう。

キャラ別エリアル始動技表

(2=小・中or大 3=小・中・大 6(5)=大Pが叩き付けor大Pが飛び道具)

キャラ名	始動技	地上	空中	エリアル
ベノム	中P	P・K	P→K	6(5)
ウォーマシン	大K	6(5)	3	6(5)
ガンビット	下大P	6	6	6(5)
ウルヴァリン	大K	6	6	6(5)
ハルク	下大P(2段目)	2	3	6(5)
キャプテンアメリカ	下大P 中P(空中)	3	3	6(5)
スパイダーマン	中P 下中K→大K	3	6	6(5)
ストライダー飛竜	下大P	6	6	6(5)
ロックマン	大K	3	3	6(5)
モリガン	下大P	6	6	6
ジン	中P	2	2	6(5)
ザンギエフ	下中P 中P投げ	なし	なし	3
春麗	大K	6	6	6(5)
キャプテンコマンドー	下中P 大K	6	3	6(5)
リュウ	下大P	3	3	6(5)



パッと見からしてすでにAクラスの強さを感じさせる飛竜。その貫禄に酔え！　担当：はまー

ボイスがそっくりでいい感じ!?

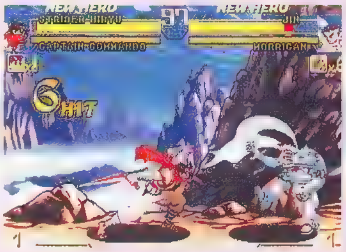
1989年、グランドマスターの野望を打ち砕いたストライダーズの精鋭、飛竜。あの飛竜が、新たな任務を受けて再び姿を現す―もうそれだけで往年のカプコンファンは卒倒しそうだが、その期待はさらに良い意味で裏切られることだろう。まずはレッツプレイ！

チェーンは飛竜のためにある!!

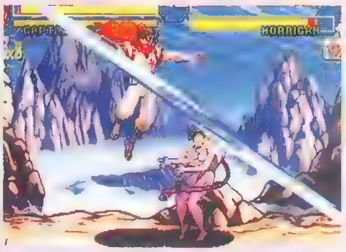
飛竜を使ってまず試してもらいたいのが、6個押しでバリバリつながるチェーン。立ちで順番にリズミカルに押していくだけで、もうこれがおもしろいほど連続ヒットする。最後の大キックにキャンセルして適当な必殺技を出しておけば、それだけで雰囲気が出てくるから不思議。

慣れてきたら、今度は跳び込む時にもチェーンを使ってみよう。小キック→大キックや、中キック→大パンチなどがいい感じだ。

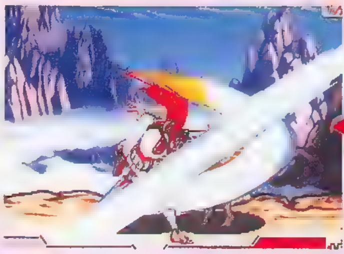
エリアルにいく時は、地上チェーンを2～3つに減らして（3ヒット以上でエリアル始動技につながるだけでも驚異的だが…）しゃがみ大パンチへつないでいく。ハイジャンプした後は、小→中→中→大が安定して入るぞ。



中・大攻撃はすべてサイファア。届きまくってこのダメージ！



このぐらいの打点で中Kを出してしまい、


大Kより出の早い大Pで2段割と基本かも。

技名の由来誰か教えて

必殺技は、ちょっと趣味の技が多いので、とりあえず即戦力のものだけ覚えておこう。そのほかは次回に期待だ。

●グラム

いわゆる普通のサイファで一閃的な技。まずは地上チェーンの最後をこれで締めるのが基本。大攻撃キャンセルで連続技だ。

パンチ版は空中でも出せるが、こちらはちょっと使いづらいかも。

●フォーメーションA

懐かしのオプションB（サーベルタイガー？）を召喚する。出は遅いが隙のない飛び道具と思ってもらえればいいだろう。呼んだら間髪入れずに、ジャンプやダッシュでラッシュを継続するべし。

アメノムラクモ	↓↘→＋P
グラム	→↓↘＋PorK
ヴァジュラ	↓↙←＋K
フォーメーションA	↓↘→＋K
ハイパーコンボ	
ラグナロク	→↓↘＋PP
レギオン	↓↘→＋KK
ウロボロス	↓↘→＋PP


ヒット時はジャンプ大Pで2段＋叩きつけ、ガードされてもジャンプ攻撃からチェーンで主導権を握れる。

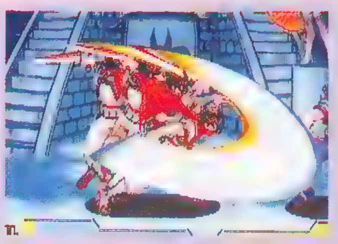
●ウロボロス

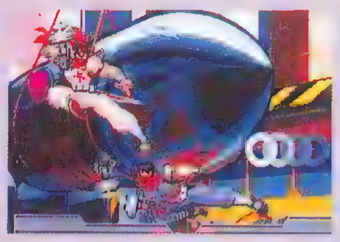
自分のまわりに一定時間オプションA（サテライト？）を付ける技で、パンチボタンで弾が撃てるほか、オプション自体にも攻撃判定があるというなんともズルい技。とにかくゲージと暇があったら忘れずに常備しておきたい。これを絡めた戦法は次回で徹底紹介するぞ！

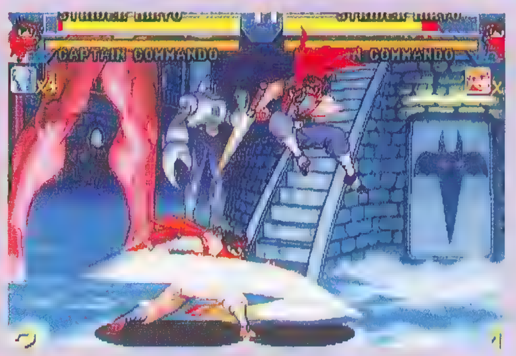

これがついているだけで、ほぼすべての技の実用度が格段にアップする。使え！

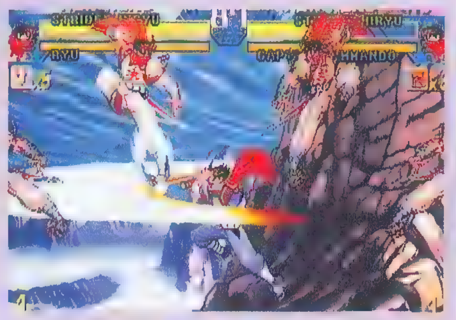
ストライダー写真館

んで、今号の本題。やっぱり飛竜を使う理由と言えば、ズバリ「カッコいいから」（断言）。ムリヤリつくったスペースで、そのイカしたモーションの数々をじっくりと堪能してほしい。



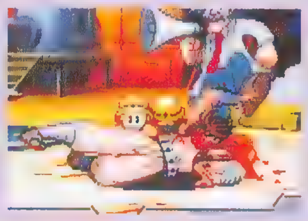














ベノムファング	↓↘→+P
ウェブスロー	→↘↓↙←+P
ベノムラッシュ	↓↘→+K
ハイパーコンボ	
ベノムウェブ	↓↘→+PP
デスバイト	↓↘→+KK

チェーンは2打で終わり

原作を知っているファンなら当然だが、そうでなくてもこの外見や動きに魅了されてベノムを使おうと思った人は多いはず。このゲームにぴったりの、大暴れしてくれそうなキャラに見える。なんだか期待できそうだ。

しかし、このシリーズのキャラを選ぶときの重要なポイントのひとつ、〝チェーン〟のタイプが、ベノムは「パンチ→キック」という特殊なチェーンになっているため、地上で気持ちよく連続技を決めるとか、チェーンで固めていくとかいったいわゆる〝ラッシュ〟タイプの戦法はとりにくくなっている。

こうした理由から、「跳び込みのあとはチェーンで格好良く固めて攻めまくる」スタイルの人には、このキャラはお薦めできない。そういうのが好みの人は残念だが他をあたろう。

変幻自在の攻撃がウリ

では、ベノムをプレイするうえで最初に覚えておいたほうがいいポイントを、いくつか挙げてみよう。

①ベノムファングは空中からも出せる
②浮かせ技（エリアルスタート技）は立ち中P
③デスバイトは発生が早く、ある程度なら割り込みに使える
④跳び込みにはJ強P・J大Kの空中チェーン、めくり狙いにはJ中K
⑤立ち大Pのリーチの長さも意外に重要
⑥接近戦ではパンチ投げを狙え！

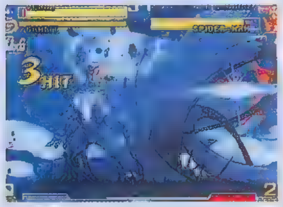
●解説

①について
ベノムファングは、地上、空中のどこからでも出すことができる、ベノムの主攻撃技だ。エリアルレイヴの締めに使うこともあるし、バックジャンプから出して不意打ちに使うこともある。小・中・大で移動距離に大きな差が出るので、使い分けることも重要。

②について
ベノムは地上の連続攻撃が乏しいので、一気に大ダメージをあたえるにはエリアルレイヴの使用が必要不可欠。そのエリアルレイヴの始動技が立ち中Pだ。目押しやチェーンで立ち中Pにつなぐことはできないので、ジャンプ攻撃から直接出していくことになる。

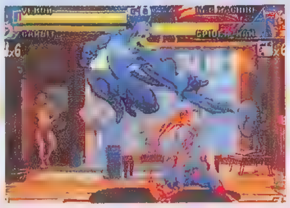
③について
ハイパーコンボのデスバイトは攻撃力の発生が早いので、接近戦でなら相手の攻撃と攻撃の間に割り込むのに使っていける。ただしビームなどとは違って遠距離までいくには時間がかかるので、遠くにいる相手の行動を先読みした場合は、もうひとつのハイパーコンボ、ベノムウェブを使おう。こちらは必ず画面中央から攻撃の〝網〟を伸ばすので、間合いを無視して使用できる。


遠距離に離れたと見せかけて、こんな使い方も。


出の早さが魅力のデスバイト。攻撃先読み時にはベノムウェブだ。

④について
できればジャンプ攻撃から立ち中Pにつなぎたいベノムは、よく跳ぶことになる。そこでジャンプ攻撃にはいいものを揃えておきたい。

相手が正面にいるときに跳び込むときは、ジャンプ大Pを早めに出していこう。J大Pはリーチが長く、しかも2段技なので、引きつけて出すとかす当たりになってかえってもったいない。このあとJ大Kも押しておいて、J大Pが相手キャラに触れたときに空中チェーンになるようにするのが基本。


ジャンプ強Pは早めに出そう。

接近戦で相手キャラを跳び越してしまいそうなときは、ジャンプ中Kを使おう。J中Kは後ろにも攻撃判定があるので、跳び越してしまっても空振りする恐れがあまりない。さらに、相手キャラを自分側へ引き寄せる効果があるので、連続技や投げを狙うのにも使える（当然、自分が投げられる危険性もある）。


めくり狙いにはジャンプ中K。近距離ではこれ。

⑤について
P→Kチェーンだからといって地上で出す技がないのかというとそうでもない。特に中→遠距離では選択肢は多いほうだといえる。そのなかでも覚えておくとお得なのが、単なる立ち大P。非常にリーチが長く、判定も大きくしかも痛い。ウェブスローと合わせて使っていく。


長〜い立ち大P。スキはキャンセル必殺技でカバー。

⑥について
ベノムのパンチ投げは、スパイダーマンのウェブボールヒット時のように相手キャラを糸でくるんで動けなくしてしまう。相手のふりほどきが遅いと立ち中Pやデスバイトなどが入るので、非常に強力だ。ちなみに大K投げはレバーの反対方向に相手を投げるが、画面端でうまく端へ向かって投げ、少し歩けば立ち中Pが入る。端が近いときは強K投げも使おう。


パンチ投げは相手を固める。エリアルかデスバイトを。

連続技は簡単で強力

シリーズを通して遊んできた人には無用な説明だが、このP・Kチェーンというのは「パンチのどれかからキックのどれか」の流れでのみ受け付けてくれるチェーンだ。したがって小Pから中Pとか下小Kから立ち中Pといった「ある属性から同じ属性、キックからパンチ」という順番では受け付けてくれない（小P、小K連打は例外）。

こうなると、当然チェーンはかなりバリエーションが少なくなるが、だからといって連続技がないわけではない。しっかり覚えて、きっちり決めよう。

■エリアルレイヴ：立ち中P→J小P・J小K・J中P→J中K→キャンセル中ベノムファング(画面端なら最後をJ大Kにして、着地点を攻める)。
■地上連続技（立ち中Pがぎりぎり届かないとき）：下中P・立ち大K・キャンセルデスバイトor小ベノムラッシュ。
■スペシャルパートナーを使った連携：パートナーの攻撃・立ち大P・キャンセル小ウェブスロー。もしくはパートナーの攻撃から直接ウェブスロー。サイロックやコロッサスなど、連続技にしやすい攻撃がヒットしているときは、ハイパーコンボをつなげることも可能。


パートナー→ウェブスローは単純だが基本の連携だ。



ヴァンパイアシリーズでは、すでにお馴染みのモリガンだが、VS.シリーズには初参戦。そこで、今回のモリガンの特徴を簡単に説明しよう。

まず、最も違った印象を受けるのが、ダッシュを使った移動で、モリガンは、空中・地上あわせて4つのダッシュ軌道を持つ。地上のダッシュは相手を固める目的で、空中ダッシュはトリッキーな動きでガード方向を迷わせるように使うといいだろう。

必殺技も、従来とは違った使い方を要求される。例えばソウルフィストは、チェーンをキャンセルして出せば素晴らしい固め能力を発揮したり、シャドウブレイドは、空中で出せるようになっていたりと、ヴァンパイアシリーズの常識は通用しない。

最後に、通常技の変更点を説明しよう。変更点は、

①間合いによって、技が切り変わらない

②レバー入力によって出せる技が追加・変更された

という2点が変更されている。特に後者については、エリアル始動技のレバー↓ or ↙＋大パンチ、レバー→＋大キック、シェルピアス（技表参照）が追加されているので、チェックしておこう。

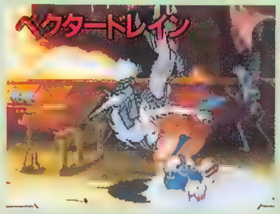
ソウルフィスト	↓↘→＋P
シャドウブレイド	→↓↘＋P
ベクタードレイン	→↘↓↙←＋P
シェルピアス	ジャンプ中に↓＋大K
バーニアダッシュ	(空中で)↓(or↑)＋PPP
ハイパーコンボ	
ソウルイレイザー	↓↘→＋PP
シルエットブレイド	→↓↘＋PP
ダークネスイリュージョン	↓↘→＋KK

必殺技について

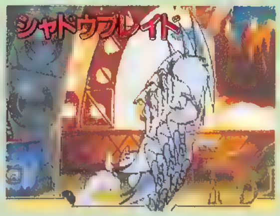
必殺技は、ヴァンパイアシリーズからそのまま継承されているが、ソウルフィストの使い勝手は大幅に良くなっている。また、ベクタードレインの威力は、このゲームにしては非常に大きい。



相手を固めるのに最適。空中でも発射可能だ。

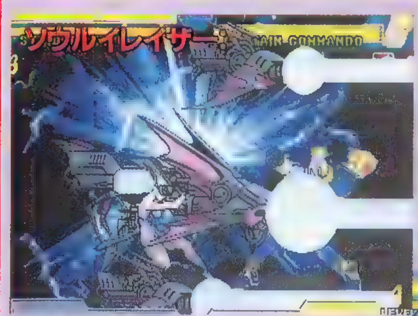


コマンド投げ。一瞬の隙をついて投げれば威力は絶大。



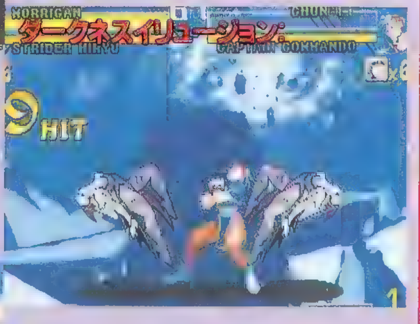
空中ガードされるものの、対空性能は高い。空中可。

ハイパーコンボ



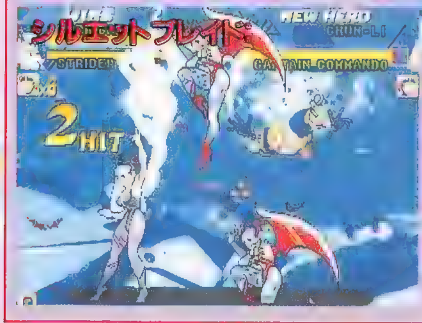
大口径のレーザー砲を召喚し、長時間相手に照射するハイパーコンボ。ボタン連打によって、ヒット数&威力が大幅に向上するので、必ず連射しておくこと。残念ながら、今のところ連続技として成立する状況は見つかっていないが、ケズリに反撃に、最も多用するハイパーコンボだろう。

しかし、ガードされた時の隙は非常に大きいので、バクチで使う用途には向かない。



ご存じダクネス。コマンド入力後、相手に向かって突進し、ヒットすると分身したモリガンが相手を挟んで連打を浴びせるというもの。地上・空中どちらでも出せ、威力も大きいが、こちらも連続技としては成立しないようだ。

ガードされると大きく跳ね返るため、安全なように見えるが、一部の早い技には反撃されてしまうので要注意。



地面からリリスを召喚し、相手を次々と打ち上げるハイパーコンボ。この技は、リリスだけが動き、モリガンは打った地点から動かないという特殊な性質を持つため、相手の背後のスペースによって威力が変化する。

通常技キャンセルからの連続技としても成立したり、条件によってはダウン中の相手にもヒットするため、今後の注目株か？

バーニアダッシュの制御

●前方向ダッシュ

空中でレバーを入れずにパンチボタンを全部押すと、このダッシュ軌道になる。相手の上から攻撃をかぶせる形になるので、ある程度距離をとった間合いから使おう。



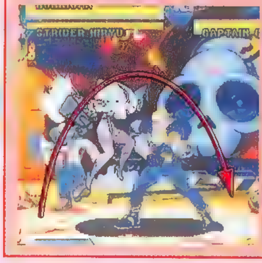
●下方向ダッシュ

レバー下＋パンチ全部で、相手に向かって急降下→急上昇のダッシュ軌道になる。このダッシュは、ボタンを押せばどの地点でもダッシュを止めて地面に降りることができるので、相手の頭上付近からダッシュし、最も低い位置で技を出して着地&下段攻撃の連携が強力だ。



●上方向ダッシュ

最後のダッシュは、レバー上＋パンチ全部の上方向ダッシュ。地上・空中を問わず、相手を跳び越す形になるので、相手の背後を強襲したいときに使おう。また、特殊入力技のシェルピアスと組み合わせれば、急上昇→急降下の動きが実現できるので、モリガンの空中での選択に幅が広がる。



基本的な攻め方

モリガンは、多彩なバーニアダッシュを使いこなし、相手のガード方向を揺さぶりながら攻め続ける形が効果的である。しかし、実際には相手も動き回るため、お互いに暴れ回る乱打戦になりやすい。

そこで、相手を地上で釘付けにするために、地上ダッシュから相手を固める作戦が必要になってくる。

具体的には、①地上ダッシュで相手に接近し、②2〜3発のチェーンコンボを相手にガードさせ、③チェーンをキャンセルしてソウルフィストを撃つようにするといいだろう。チェーンは、相手のアドバンシングガードを防ぐためにも、あまり長い間続けないようにすること。

残念ながら今回の紹介はここまでだが、次回からはバーニアダッシュを使った効果的な攻め方を説明する予定だ。



うおおぉぉぉ〜っ、ジン・サオトメだぁ〜っっ。気合入れて行っくぜぇぇぇ〜!!

というわけで、ジンの通常技は変わったグラフィックのものが多くクセがあるので、まずは下の表を見て通常技を覚えよう。

その中で特に感覚を掴みにくいのが、中キックと大キックだろう。

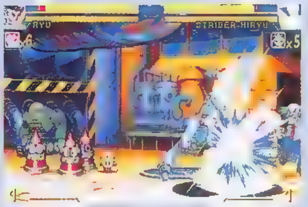
中キックは立ちもしゃがみも跳び上がるようになっていて、立ちだと斜め上に、しゃがみだとほぼ垂直に蹴りを出す。対空およびジャンプ防止としての性能も高いので、感覚を掴んでしまえば使いやすい技だ。

立ち大キックは小さくジャンプしつつ跳び蹴りを出すので、小ジャンプ攻撃と同じように使える。大ジャンプなどの跳び込みから大キックを出せば、相手の反撃をかわしつつ攻撃することもできる。

ただし、これらの3つの技は空中にいるため、キャンセルはかからないぞ。

その他の通常技では立ち大パンチが必殺技っぽく見えるので注意。ガードされると隙が大きいが、少し離れたところから出せば間合いが離れるので反撃を受けにくいぞ。これにキャンセルをかけて小や中のサオトメタイフーンにつないでいくのもいいだろう。

ジンのチェーンコンボは、小→中か小→大の流れの2ボタンチェーン。小パンチのほうが出は早くてヒット時ののけぞり時間が短く、小キックはその逆なので、チェーンを狙うときは小キックスタートでないとつながりにくい。


判定の強いジャンプ大攻撃から、


難しいけど立ち小キックにつないで連続技を狙おう。

跳び込みから立ち小キックにつなぐのは難しいが、その後の連続技につなぐことも考えると、狙う価値は大アリだ。跳び込みに使う技はジャンプ大パンチかジャンプ大キック。これをなるべく低い打点で当てて、立ち小キック→立ち中パンチ（エリアル始動技）あるいは直接立ち中パンチにつないでエリアルを狙ってみたり、小キック・しゃがみ大キック→サオトメダイナマイトなどにつないでいこう。

立ち小キックからはブロディアパンチもつながるので、ゲージがあれば積極的に狙っていきたい。かなりの威力だぞ。

サオトメタイフーン	←ため→+P
サオトメダイナマイト	↓ため↑+P
サオトメクラッシュ	→↘↓↙←+K
ハイパーコンボ	
ブロディアパンチ	↓↘→+PP
ブロディアバルカン	↓↙←+PP
サオトメサイクロン	↓↘→+KK

溜めはどう影響する!?

ジンの必殺技は溜め技であるタイフーンとダイナマイトがメインなので、攻防の目まぐるしいこのゲーム中ではかなりの不安材料となる。

立ち技を出すときは←、しゃがみ技を出すときやジャンプ中は↙の方向にレバーを入れることを心掛けるようにしよう。

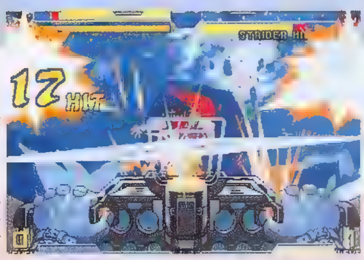
タイフーンのほうは、めり込むようにガードさせると反撃を受けやすいので、移動距離の短い小や中を使うようにしよう。

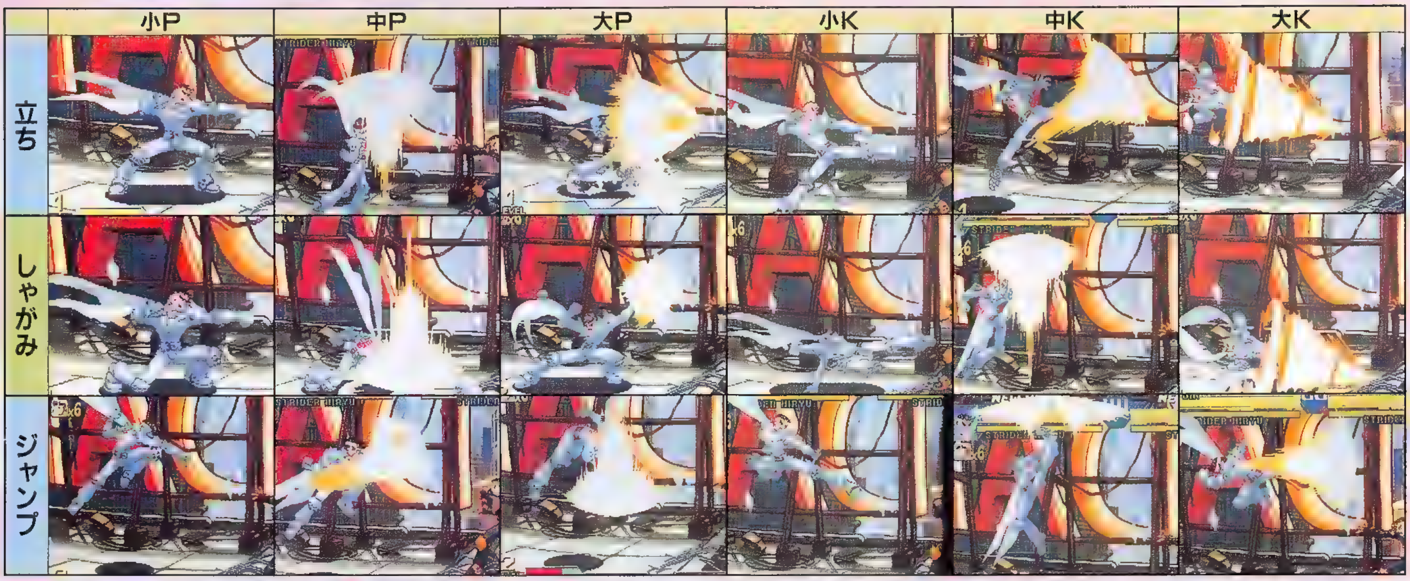
ダイナマイトはガードされるとややスキが大きいが、当たりは非常に強いので跳び込みなども返しやすい。その意味ではかなり信頼のおける技だ。また、しゃがみ大キックでダウンさせたところに追い打ちできる、しゃがみ小キック→しゃがみ大キック→ダイナマイトは下段を攻める連続技として最適だ。

ハイパーコンボはブロディアパンチが立ちorしゃがみ小キック、しゃがみ中パンチ、立ちorしゃがみ大パンチ、しゃがみ大キックから連続技になる（ただし大攻撃からはダウン回避される）ので使いやすい。

サオトメサイクロンは対空として、ブロディアバルカンは盛り上がるために使っていこう。


ジャンプ中↓+大K


ウラアァッ、撃てぇえ、ズガガガガ〜ン!!!





地球の平和を守る武器

ロックマンを使ううえで必要な主力通常技&必殺技を解説。リーチの差は手数と飛び道具でカバーだ。

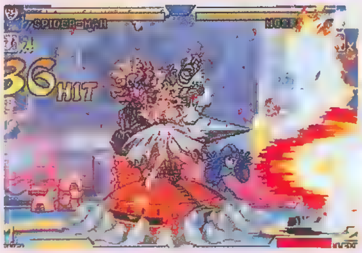
●イケてる地上技、空中技はなに?

リーチは短いけど小K、下小Kが中Kや大Kにチェーンでつながっていくので、ダッシュからのメインになる。空中は3ボタンチェーンなので小K→中Kでやめ、大Pにつなげたりしよう。

●攻めの主軸は?

相手が手を出しそうな場面で役に立つ技がロックバスター(大P)&チャージショット。ロックバスターはボタンの離し起動。つまり大Pを押し、離した時に飛び道具が放たれる仕組み。空中でも撃てるのでジャンプの下降中ロックバスター・地上ダッシュ小Kなんて攻めが可能。

チャージショットは、大Pを溜め続けることで必殺技として放つ飛び道具のこと。溜める時間は長いほどヒット数が増え、必殺技なので削り能力もあれば、キャンセルで出すこともできる。割り込みに使ったり、チャージショットがつながる中Kから出すと効果的。とりあえず10ヒットくらいあれば、ゆとりを持っていろいろな技をつなげていくことができるのでいろいろ試してみよう。


溜めきった時はかなり余裕あり。なんでもつながる?

また、チャージショットを溜めている間は大Pを押している以上、ヴァリアブルの名のつくシステムのほとんどとアドバンシングガードを封印しなければならない。この辺を考慮しつつ、思いきり溜めてダメージを狙うか細かく攻めるか判断して闘おう。

●その他の必殺技は?

ロックマン版昇龍拳ともいえる技、ロックアッパー。空中ガードがあるので対空は×。また、無敵時間があるわけでもないので割り込みにもやや使いづらい。が、ヴァリアブルカウンターで使うロックアッパーはとても信頼できる。

アイテム攻撃はまずアイテムをコマンドで出現させるところから始まる。右下の表を参考にし、使いたいアイテムを出現させ、それを取得。後はアイテム攻撃のコマンドで個々の攻撃を仕掛けよう。

ロックアッパー	→↓↘+P
ロックバスター	大P(溜めでチャージショット)
アイテム攻撃(アイテムチェンジ)	↓↘→+P ↓↙←+K(ボタンで変化)
ハイパーコンボ	
ハイパーロックマン	↓↘→+PP
ラッシュドリル	↓↘→+KK
ビートプレーン	↓↙←+KK(大ボタンでミサイル)

仲間たちの協力を得て

まずは、ハイパーロックマン。巨大化したハイパーロックマンとなってレーザーを放つ技。上方向に強く、ガードされてもほとんど隙がないので対空面に乏しいロックマンにとっては嬉しい技だ。

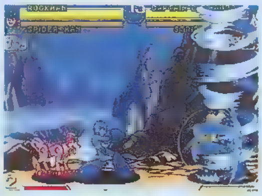
そしてラッシュドリル。ラッシュドリル中はジャンプや横に移動できるので相手にドリルを押し続けることでダメージを稼げる。しばらく溜めたチャージショットから連続技になるので、大Pを溜めているときは狙っていこう。

最後にビートプレーン。この技は空中を自在に移動でき、パンチボタンで横にショットを、キックボタンで下に爆弾を連射できる技。シューティング気分を満喫できるが、ダメージが低いのが欠点。

アイテム攻撃で幅広い攻めを敢行だ!!

トルネードホールド ↓↙←+中K

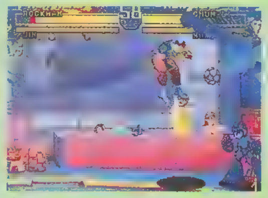
アイテム攻撃の中で最初から装備しているのがトルネードホールド。小なら目の前、大なら奥に竜巻を生じさせる技。相手を近寄らせたくないときや時間を稼ぐ時に使う。チェーンからだけでなく、いきなり使っても効果は高い。チャージショットと組み合わせるとさらに守れる。


トルネードを出しつつアイテムチェンジするのもいい選択。

ロックボール ↓↙←+小K

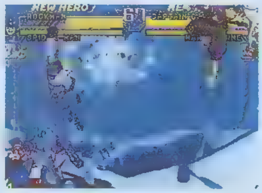
アイテム攻撃入力でボールをセット。このボールを下小K、下中K、下大Kといった下段のキックや中Kを出すことでボールを蹴れる。

基本は画面を3回バウンドするが、画面が切り替わったり相手に当たると画面外へいってしまう。使い勝手の良さは最も良い?


相手にとって攻めづらくなる攻撃手段ナンバー1。勝利の鍵か?

リーフシールド ↓↙←+大K

入力と同時にシールドをまとい、この間に攻撃をくらわなければロックマンの周りをシールドとして1回だけ攻撃から守ってくれるというもの。また、リーフ自体を攻めに使うこともでき、もう一度アイテム攻撃を入力すれば飛び道具として飛ばすことができる。


とりあえず、始動が1発の攻撃はすべて防ぐ。

とみちんの(編)1/4コーナー

はい、こんにちは。トミチン(富朕。マーヴルVS.カプコンの企画マンらしい)です。

開発終わりました。思いきり笑いたいような泣きたいような気分ですが、会社でそういうことをやってると人間としてかなりヤバイのでやめておこう。で、僕はいま酔っぱらって家に帰ってきたとこなので、勢いにまかせて書いちゃいますね。

カプコンヒーロー大紹介。3回目はロックマン。昨年12月に10周年を迎えた人です。遅ればせながらおめでとう。ご存じ、ファミコンからスタートしたアクションゲームです。当初はディスクシステムで出す予定だったと、当時のプログラマー(今はかなり偉い人)に聞きました。時代を感じますねぇ。それからSFC、MD、GB、PS、SS版と今も続編が作られています。毎回めちゃめちゃムズイです。パッド投げます(開発者がみんなゲームがうまいというのは幻想だ)。

今回の登場で、いつもご家庭でパッドを叩きつけていた君も、今度はゲーセンで思う存分コンパネを叩けるぞ!(注:やっちゃダメ!!)

家庭用ではXとかダッシュとかも出てます(ターボは出ないのか)。そうそう、その家庭用のロックマンX4の企画マンはオーコという僕の同期なんですが、彼は以前アーケード版も作りました。その時のプログラマーが、今回のロックマンを担当しています。「ラッシュのプログラムはそのまま持ってきた」そうです。

皆様がこの号を読んでいる頃にはそろそろゲーセンに出回っているんじゃないかと思いますが(何事も起きなければ…)見ましたかロックマンの勇姿を?ばっちりロックマンでしょ?しゃがめないとかトゲに触れたら即死とかは枝葉末節なのだ。たぶん。

ロックマンのポイントは、ロボットであるよりも少年ヒーローであることなんすよ。ヒーローというとカッコイイ青年と思春期の少年が最近の相場ですが、思春期前の子供もまた古来より確実に王道なのだ。子供だから礼儀よりも「ベロベロバー」のほうが楽しいし、ヒーローだから無敵。大人の理屈をふきとばす子供ヒーローなんて、いいに決まってます。ふー、子供の時は大人になれば不可能はなくなるんじゃないかと思っていたけど、実際大人になってみればできることは確かに増えたが、制約もまた増えてのう。だから大人からしても、少年ヒーローは良いものなのですよ(というか僕がまだ子供だという噂も)。

あ、全然ロックマンの紹介じゃないな。ま、いっか、みんなよく知ってるでしょ?知らない人は家庭用を買って僕と一緒にパッドを投げよう!!

次回もこのコーナーで、サオトメ サイクロン!!

CAPTAIN COMMANDO

キャプテンソードがヤバイ

キャプテン・コマンドー



固め能力の高いコマンドー。
コマンドーストライクが鍵だ。

担当：MVP

名作アクションゲームからの登場となるキャプテンコマンドー。

自分で扱うのはキャプテンコマンドー1人だが、必殺技で翔、ジェネティー、フーバーの3人を呼べる。つまり4人で闘っているのだ。これは強いはずだ。

押さえておくべき必殺技

まずは必殺技について軽く触れておこう。

①キャプテンファイアー

横一線にリーチの長いファイアーを繰り出すキャプテンファイアー。先読みで跳び込まれない限り反撃はほぼ受けないのがいいところ。遠距離から近距離までオールラウンドで使用していくメイン必殺技である。また、空中で出せる唯一の必殺技なので、エリアルレイヴの時や、↓↘→↗＋Pと入力して昇りスーパージャンプファイアーも戦法の幅を広げる（対空兼攻撃）のに重要な役割を持っている。

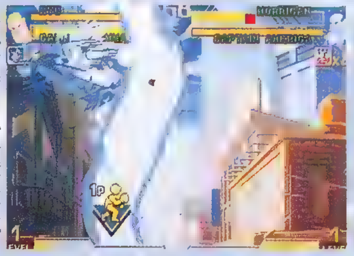


昇りファイアーは使いどころを掴めばかなり有効だ!!

②キャプテンコレダー

地面に拳を打ちつけ、広範囲に電撃を走らせる技。

その位置づけは2つあり、一つは連続技で最もダメージを高くできるということと、真上にまで攻撃判定を持つので、スーパージャンプ迎撃用もしくは対空に使用することができるのである。相手が跳ぶと思ったらキャプテンコレダー、これでいい。



スーパージャンプ対策にキャプテンコレダーを使え!!

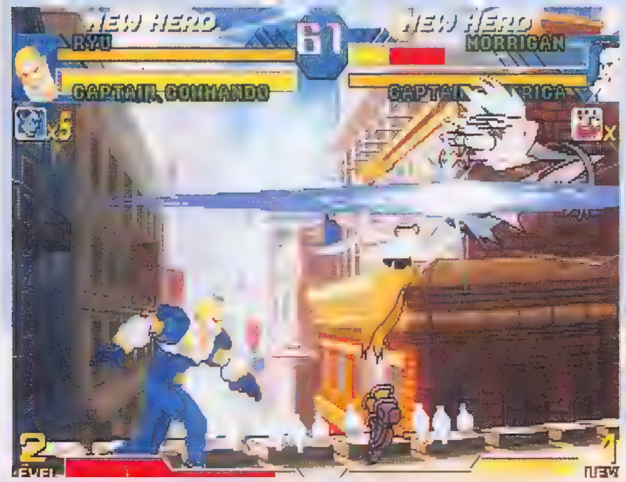
③キャプテンキック

唯一使いにくい必殺技。使おうとするなら遠距離からの奇襲に使おう。ただ、今はとりあえず忘れていい。

④コマンドーストライク

小、中、大でまったく違う性質を持つキャプテンストライク。攻めのパターンを増やす技が集約されているので多用していきたい。詳しくはカコミ記事を参照してほしい。

キャプテンファイアー	↓↘→＋P
キャプテンコレダー	↓↙←＋P
キャプテンキック	↓↙←＋K
コマンドーストライク	↓↘→＋K
ハイパーコンボ	
キャプテンソード	↓↘→＋PP
キャプテンストーム	↓↘→＋KK



ジェネティーがいい。翔も使い勝手がよく、フーバーいまいち!?

手足の短いチェーンコンボ

マーヴル側キャラと見比べると明らかにリーチに劣るコマンドー。そのチェーンコンボはよく考えていかないといけない。

●地上でのチェーン

ジャンプ攻撃からつなげていく時は、基本的にダッシュして小K・中K→大P。いずれもしゃがみで入力していこう。ここから各種必殺技につなぐのだ。

逆に、いきなり地上ダッシュから攻める時、例えば上空にジェネティーを出しておいていく時などは、リーチの長いしゃがみ中Kか立ち中K、そこからしゃがみ大Pにつなぐのがいいだろう。

相手をふっとばしたい（端にもっていきたい）のなら、立ち大Pにつないでいってもいい。ただしここから必殺技はいつもつながらないので、キャンセルジェネティーで動きを抑えつつ攻めていこう。

●空中チェーン

空中技は、下方向に強い中Pから大Kにつなぐか、横に長い中Kから大Pにつなぐといい。単発でいく時は大Pが攻撃判定が大きく使いやすい。



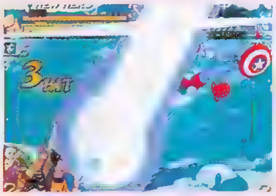
リーチは短いがしゃがみ大Pにつなぐことを考えよう。

最終奥義

コマンドーの切り札を知っておこう。

●しゃがみ中P or 立ち大K→キャプテンソード or ヴァリアブルコンビネーション

これは浮かせてキャプテンソードが連続技になるのだ。コンビネーションで安全に交代しつつ、相手の体力を半分以上奪えるのもデカイ!!



浮かせ技からキャプテンソードを狙え!!切り札になるぞ。

ストライク講座

ここではコマンドーストライクについて見ていくぞ。

●翔（小K）

小で出すと翔を呼ぶ。

自分の真上から放物線を描きつつ斬りつけていく。しゃがみ大Pから連続技になるぞ。ジャンプ防止を兼ねているので接近戦で使って相手を地上に釘付けにしよう。

●ジェネティー（中K）

ジェネティーは画面の上のほうを端から端まで回転しつつ飛んでいく。パッと見は使いにくそうだが、このゲームはジャンプする人があまりにも多いので、かなり役に立つ。例えばジェネティーを出しておいてダッシュ攻撃をしかければ、対空を気にせず相手を抑え込めるわけだ。遠距離からこれをやれば、かなりスムーズに自分の攻めができるので試してほしい。

もしジェネティーがヒットしたら、地上でしゃがみ大P→大コレダーを追い打ちとして入れていくといい。

●フーバー

大きな弾を横に飛ばす。この弾はダメージが高く、相手にヒットした場合、続けて技を入れていけるのだ。この時はしゃがみ中Pや立ち大Kを直接当ててエリアルレイヴを狙うといいだろう。

〈総評〉

コマンドーストライクの魅力は、キャプテンコマンドー自身から出る技ではないので、遠めから出せば出すほどストライクの攻撃とキャプテンの動きをシンクロさせられるところにある。接近戦でもストライクを「見せる」ことで相手を一瞬硬直させればもう固めにいけるのだ。

ストライクを多用して、ヒットしていたら連続技、これがコマンドーの闘い方となる。うまく使いわけよう。



波動拳	↓↘→+P（空中可）
昇龍拳	→↓↘+P（ケンのみ空中可）
竜巻旋風脚	↓↙←+K（空中可）
空刃脚（G）	空中で↓↘→+K
阿修羅閃空（G）	→↓↘or←↓↙+PorK（全押し）
ハイパーコンボ	
モードチェンジ	→↘↓↙←+P（小でリュウ、中でケン、大で豪鬼モード）
真空波動拳（R）	↓↘→+PP（空中可）
真空竜巻旋風脚（R）	↓↙←+KK
真・昇龍拳（R）	→↓↘+PP
昇龍裂破（K）	↓↘→+PP
神龍拳（K）	↓↘→+KK
疾風迅雷脚（K）	↓↙←+KK
滅殺豪波動（G）	↓↙←+PP
滅殺豪昇龍（G）	↓↘→+PP
天魔豪斬空（G）	空中で↓↘→+PP
瞬獄殺（G：要3ゲージ）	小P小P→小K大P

（ ）は使えるモード。Rはリュウ、Kはケン、Gは豪鬼

驚異のモードチェンジ

前作までのストリートファイター側の代表でもあったリュウ、ケン、豪鬼の3キャラは、今作品ではリュウに統合された。まず最初はこの説明から入ろう。

キャラの母体となるのはリュウで、新ハイパーコンボの「モードチェンジ」を使うことによって、「ケンモード」または「豪鬼モード」にチェンジが可能となる。これは別にリュウがケンや豪鬼に「変身」するわけではなく、あくまでモードを変えるというものだ。このへんは勝ちセリフである「これがケンから授かった烈火の攻めだ！」とか「俺は決して殺意の波動には飲み込まれない！」などを見れば分かるように、リュウがケンと豪鬼の力を手に入れたと解釈すればいいだろう。

このモードは、チェンジコマンド+中Pでケンモード、+大Pだと豪鬼モードとなる。また、どちらかの状態でチェンジコマンド+小Pを入力すれば通常のリュウに戻ることが可能だ。ただしこの技はハイパーコンボ扱いなので、モードを変えるごとにコンボゲージをひとつ消費するので気をつけてほしい。



J大P→立ち小K→立ち大Pキャンセル滅殺豪波動（真空波動も可）は、MAXからこの減り!!

モード別の性能を知ろう

●全モード共通

すべてのモードで共通の技は、地上のパンチ攻撃とジャンプ攻撃の通常技と波動拳。じつは波動拳はケンモードのみ射程が短いが、技の出や硬直などは全モードで共通しているので使いかたは同じでいい。今作品は全体的に「空中飛び道具は隙が大きくて、地上の飛び道具は隙が小さい」という傾向がある。前作まではスーパージャンプ入力を兼ねた昇り飛び道具連射が使えたが、今回は素直に地上飛び道具を使ったほうがいい。

通常技で要チェックなのは「ジャンプ大P」。とんでもないほど攻撃判定が大きくなり、なんとめくりや裏落ちまで可能。このボタンは空中投げも兼ねているので、ジャンプしたら大Pに手を添えて常に押せるようにしておこう。

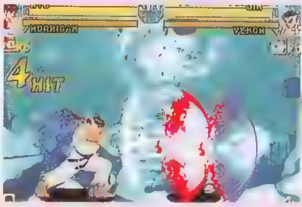
チェーンコンボは、前作同様に地上、空中とも3ボタンタイプ。小→中→大の順でつながるが、小→小→中→中…とはいけない。これができるのはスーパージャンプ（またはエリアルレイヴ）時に限定されている。

エリアルレイヴに関しては、中Kにつなげるならレバー上+中Kを選ぼう。ほかの中Kでは、相手を横に吹き飛ばしてしまうので使いにくいぞ。基本エリアルは「小P→小K→中P→レバー上+中Kキャンセル空中竜巻」が全モードで安定して入る。タイミングを合わせれば、空中竜巻の代わりに空中投げにしてもいい。

●リュウ

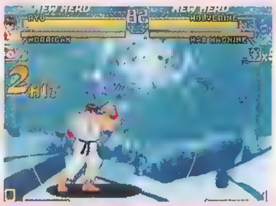
ほぼ前作と同じだが、前述のジャンプ大Pを始め、いくつかの技で判定が変わったものが存在する。特殊技はレバー前+中Pで鎖骨割り（しゃがみガード不可）、レバー前+中Kで旋風脚。ハイパーコンボは前作にあったものはすべて継承している。なかでも真空波動拳は大幅に性能がアップ。暗転時からしばらく相手の時間を止めてくれるので、このときに相手がガードポーズを解いていれば時間が止まったまま直撃する（！）ようになっている。


この時点でガードポーズを取っていないと…、



相手の時間は止まったまま、真空波動拳が確定でヒットする。真空ですよ、真空。

真・昇龍拳は前作より無敵時間が長いぶん、攻撃発生までが遅い。対空として使うなら、引きつけないようにしよう。



コマンド成立と同時に無敵になるので、割り込みや対空に強い真・昇龍拳。

●ケンモード

通常技の立ち中K、立ち大K、ジャンプ中Kがケンのそれと同じになる。特殊技はレバー前+中Kで、しゃがみガードできない「稲妻かかと割り」に変化する。

空中波動拳はこのモードのものが一番使いやすい。射程が短いが弾自体が大きいので、ジャンプ特大パンチという感覚で使っていこう。空中昇龍拳はケンモードでのみ使用可能だ。エリアルの最後をこれで締めてもいい。ハイパーコンボは「神龍拳」「疾風迅雷脚」「昇龍裂破」。下小K→下中Kのヒット確認から入る昇龍裂破が実戦的だが、至近距離からの立ち大Pキャンセル疾風迅雷脚もそこそこ強力。ただしこの技は間合いが離れていると、途中からガードされることがあるので安定感に欠ける。



3モード中、もっとも使いやすい空中波動拳。ここから空中竜巻も出せるぞ。

●豪鬼モード

通常技周りはリュウと同じだが、レバー前+中Pが豪鬼の頭蓋破殺になっている。

斬空波動拳は硬直が大きく、地上スーパージャンプ入力からの連射がやりにくくなってしまっている。そのかわり豪波動拳はリュウと同じで隙が小さく、豪鬼特有の波動拳の使いにくさがない。必殺技では竜巻の高度がリュウと同じになってしまったので、今回はしゃがんだ相手のうえからガリガリ削ることができなくなってしまった。ダウン回避されなければ追い打ちも可能。

天魔空刃脚は着地時の硬直が長いが、小ならヒット後に立ち小Kに繋ぐことができる。


今回はヒット時に連続になる瞬獄殺。表示はつながらないが、やられポーズの最後に一瞬だけつかめる時間が存在する。

ハイパーコンボは「天魔豪斬空」「滅殺豪波動」「滅殺豪昇龍」「瞬獄殺（3ゲージ必要）」。滅殺豪波動は立ち大Pから連続になるのはもちろんのこと、真空波動拳と同様に相手の時間を止める性能がアップしたのでかなり重宝するぞ。

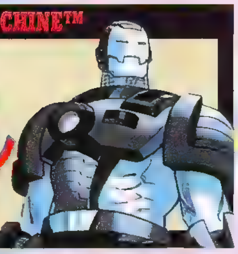
ちなみにこれは余談になるが、ヴァリアブルクロス中にも、なぜか滅殺豪波動に化けてしまうのであった。ちぇっ、ケチ（笑）。

WAR-MACHINE™

MSHのアイアンマンがウォーマシンとなって復活!

ウォーマシン

担当：石井ぜんじ



ウォーマシンは、空中ダッシュと2種類の飛び道具を駆使するテクニカルキャラだ。とても語りきれないほど深いキャラなので、濃い攻略になる。じっくりと読んでマスターしていってほしい。

空中ダッシュが楽しい空中戦

まず最初に、空中戦で主に使う技を覚えておこう。まず、重要なのがレバー下中K（急降下するヒザ蹴り）である。

この技は、ヒザを当てた後、すぐ大Pを押すことによってはね返るのを防ぐことができる。連続技で2HITとなり、地上でダッシュ小K→大Kからエリアルへ連続でつながる。

もう一つ、通常技で強いのが大P。レバー上、中立、下で方向が3方向に分かれる。とても長く、判定が非常に強いので、単発でどんどん使っていける。

必殺技で使うのは、スマートボムとショルダーキャノン。スマートボムは、中Pと小Kの同時押しで、レバーを左、中立、右に引くことによって軌道を変えられる。慣れるまで難しいと思うが、重要なのでぜひマスターしよう。

●空中戦の具体的なバリエーション

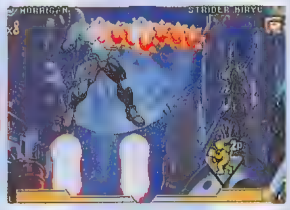
空中ダッシュ（空中でP全押し）8方向と、レバー下中Kの組み合わせで様々な動きができる。特にスーパージャンプすれば、通常技・必殺技が何回も出せるので都合がいい。代表的な動きの例をあげてみよう。

①スーパージャンプ→スマートボム→真横に空中ダッシュ→レバー下中K

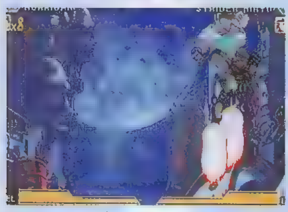
高くスーパージャンプしてスマートボムを落とした後、空中ダッシュで相手の真上を通過し、レバー下中Kで反対側から落ちてくるというもの。

②スーパージャンプ（右斜め上にジャンプ）左斜め下へ空中ダッシュ→レバー下大P

スーパージャンプを斜めにして、比較的低い位置で相手の後ろに回る。後ろに行ったら、左下にレバーを入れ、戻ってくる感じで急降下（空中ダッシュ）して大Pを当てる。



スーパージャンプ後、スマートボムで空中で停止。



真横に空中ダッシュで動き、後ろに回る。



ヒザで急降下。大Pにチェーンでつなぐ。地上技にはつなぎにくい。

このような感じで、いろいろ空中をトリッキーに動けるので研究してみよう。基本はノーマルジャンプではなく、スーパージャンプだ。

地上戦はキャンセル必殺技とダッシュで押せ！

地上戦のメインは、立ち中K or 大P、下大Kをキャンセルしてショルダーキャノン、スマートボムを出すパターン。これに、アシストを加えつつ、ダッシュして端に追い込んでいく。ダッシュしたい時はスマートボム、アシストを出し、動こうとしたところを狙う場合はショルダーキャノン（P）を出していく。

エリアル始動技は、立ち大K。下小K→下中P→立ち大Kとつなぐのがよい。対空技としていきなり立ち大Kを出すのも有効。ウォーデストロイヤーも強力な対空技になる。

その他、画面端で投げて相手が回避しなかった場合は、立ち or しゃがみ小K→立ち大Kからエリアルにいける。エリアルでは、空中で小P→小K→中P→大Pとつないでキャンセルキャノン or スマートボム or 飛行（↓）が有効。

他にも語りたいことがたくさんあるのだが、今回はここまで。長く遊ぶなら、おすすめのキャラクターだぞ。

GAMBIT™

頼れるヤツが帰ってきた!

ガンビット

担当：KAL



以前ガンビットをやっていた人なら、ほんの少しのリハビリですぐに戦力になる。つまり基本戦法はほとんど変わっていないのだ。とはいえ、ガンビットを使うのは今回が初めて、という人もいるはずなので以前との違いをふまえつつ、その基本戦法についてみていこう。

今度は"中"スラッシュだ

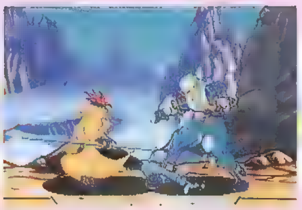
ガンビットの得意戦法は、チェーンコンボからのキャンセルケイジャンスラッシュを繰り返して、相手キャラを固めていくというものだ。このとき使う連続技は、

●下小P→下中P→下中K→キャンセル小ケイジャンスラッシュ

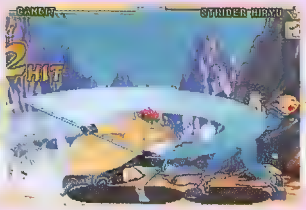
が基本となるが、小ケイジャンスラッシュの隙が以前より大きくなっており、反撃を受けやすくなっている。ということは連続して攻め続けるのも（以前よりは）やりにくくなっているということだ。

代わって使いやすくなったのが中のスラッシュ。ガードされてもほぼ同時に動き出すので、反撃を受けず、ガンビット慣れしていない人相手ならこのあと攻め続けるのも容易だ。できればすべて中のスラッシュにつなげたいところ。

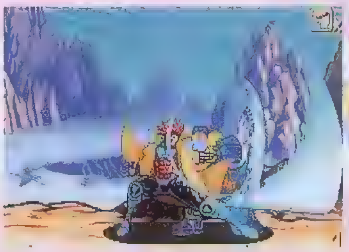
しかし中のスラッシュは出が遅いため、連続技に組み込みにくい。そこで、長時間固めていきたいときは、チェーンを「下小P→立ち大K」くらいに少なくして、そこからキャンセルで出していこう。



中距離から突然出したり、チェーンなどから……、



小スラッシュを出す。これで圧倒するのが基本戦法。

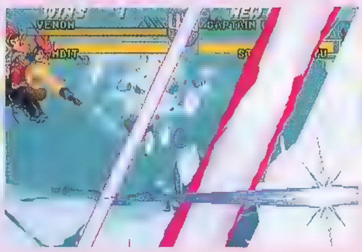


固めていきたいときは、中スラッシュをガードさせていこう。

それでも中距離から突然出す小スラッシュや、連続技の小スラッシュが基本であることは忘れないように。

強力！新ハイパーコンボ

かつてガンビットは、「ゲージを溜めても使い道のないキャラ」であった。そのぶん相棒がゲージ使用技を存分に使ったり、交代に使ったりしていたわけだが、今回は少し違う。新ハイパーコンボのケイジャンエクスプロージョンがなかなか使える技だからだ。発動までにやや時間がかかるが、スキがないので反撃される恐れはない。さらにステージのほぼ全域をカバーしているので、使ってまったく損ということはほとんどないといえる。攻撃力も高いので、「最後の削り」には絶大な威力を発揮するのだ。



相手キャラの背後に跳んで、逆ガードを狙うこともできる。

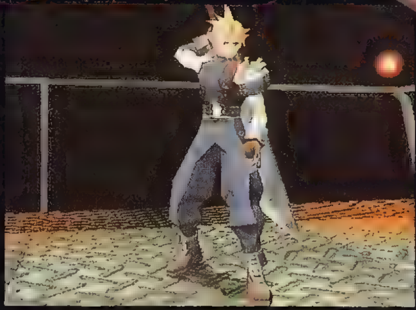
その他は基本的に以前の知識でプレイし始めて大丈夫だ。跳び込むときはJ大P→J大Kの空中2段、対空は下大PかJ中P、中→遠距離では小スラッシュと合わせて小キネティックカードも多用していく。今回も強いぞ。

大特報！『EHRGEIZ（エアガイツ）』に、なんとあの『FFⅦ（ファイナル ファンタジー セブン）』のクラウド、ティファが登場！

Guest Character From"FFⅦ"

スクウェアならではの粋なファンサービス！

いよいよ本格的に稼働開始となった『EHRGEIZ』。今回より本格的なゲーム解説、攻略に入っていく予定だが、その前にとんでもない最新情報が飛び込んできた。なんと、昨年、コンシューマ機で大ヒットをとばした『FFⅦ』（ファイナルファンタジーⅦ）のキャラクター、クラウドとティファが、『EHRGEIZ』に登場するというのだ！





CLOUD
クラウド



本格始動！

GOD BLESS THE RING
EZ エアガイツ
EHRGEIZ™

いよいよ稼働し始めた『EHRGEIZ（エアガイツ）』。今回は『FFⅦ』キャラ登場のスクープ記事、プレイヤーのための基礎知識、そして全キャラの技表公開と、ゲーメストが総力を挙げて特集だ！



TIFA
ティファ





彼らの詳細は…次号を待て！

なんと、敵キャラとして登場！でも、どうやったら会えるの？

彼らは、CPU戦をプレイ中に"ある条件"を満たすと、なんと敵キャラとして登場するという。スクウェアのアーケード参入がもたらした、粋なファンサービスといえよう。しかし、どうやったら彼らに会えるのか…。

おっと、今回はここまで。彼らについての詳細は次号にて掲載予定。お楽しみに！

GOD BLESS THE RING
EHRGEIZ



プレイヤー求む!

緊急特集

『EHRGEIZ』って、なんかタノシイ!

そう、キーワードは「なんか楽しい」。ゲームに初めてクレジットを入れ、次も入れてみようかなという動機のすべては、こう感じるかどうかだと思う…。本来、それはメーカーやプレイヤーに委ねるべきことだが、残念ながら『EHRGEIZ』は新しさゆえの「難しさ」が、その動機以前の問題になっている。このページでは、その点をできるだけ解消してみたい。

担当：アティオスToshi

『EHRGEIZ』プレイするうえでのフローチャート

とにかく動いて有利なポジションを取ろう

遠距離技を出す

キャラ固有の技を出す

相手の様子を見る

起き上がり

「EHRGEIZ」のすべてがここに凝縮!

格闘ゲームが楽しいと感じる一番の要因は「読み合い」にあり、自分の出した技が入ったとき「読み勝った！」と、強く実感するからだと思う。では、何をもってして「読み勝った！」となるか。

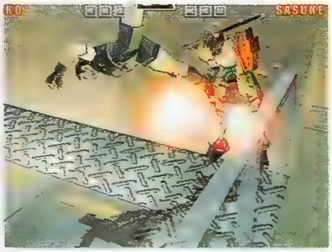
従来の格闘ゲームは、しゃがんでいる相手には中段、ガードしている場合は投げといった感じのものだが、『EHRGEIZ』では、相手が動き回るから技が当たらず、これを希薄に感じてしまう。だから何をやればいいのかわからない。

基本的にガード不能技の多いこのゲームでは、極端な話、従来の格闘ゲームほど相手のガード状態を考える必要はない。技が当たるかどうかは、自分で走ったり歩いたり、うまく技をすかしたりして、相手キャラの背後、横をとって



箱の近くというのも、有利なポジションの1つ。

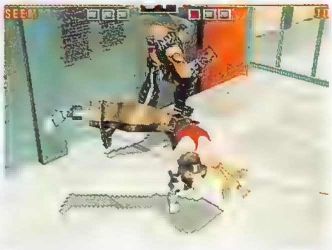
いるかということで決まる。つまり技を当てるには、有利なポジションに自キャラを置くことが、このゲームでの第一条件となる。



相手をコーナーに追いつめるような間合いの取り方をしたい。

これをあくまで伏線と考えるか…

有利なポジションを取ろうとして、キャラ間が開いてしまった場合、遠距離用の技を出すことも選択肢の1つ。必殺技ボタンを押せば、それ用の技が出るはずだ。ただし、ゲージを消耗するし威力もたいしてないから、連打は避けよう。

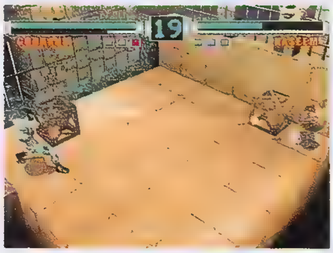


遠ければ遠いなりに。ただし本命ではない。

このゲーム流の我慢!

これは「ポジション取り」の延長上。もう、次の1発で勝負が決まってしまうというときなどは、やはり慎重にいきたい。

ここまで堅くいく最終目的は、「相手の技のすかり」。これを確認してから技を出そう。



この理想的な形になるまで、動いて様子を見ていく。

転がり続けて起き上がれない?

お互いの攻撃が当たり出せば「起き上がり」の攻防が多くなる。このとき一番注意したいのが、起き上がり方。転がり続けていつまでも起き上がれないというときは、Ⓖボタンを押そう。その場起きはⒼのみ。この起き方だけ無敵時間があり、よけいな追い打ちをくらうことはない。



この間無敵状態。よけいな追い打ちを回避するときに。

歩き技と走り技の違いを把握せよ!

いざ技を出そうとするとき「コマンドを正確に入れたつもりなのに、思った技が出ない」ということがある。それは、走って近寄り、そのまま入力しているからで、走り技が出てしまっているのだ。

これを解消するには一度Ⓖを押し、自キャラを相手方向に向かせてから入力すると良い。



走ってからは1度止まらないと、思った技が出ないぞ。

このセオリーを覚えたら、次のページへ進もう!



迷える子羊達よ…、いざ此処に集え！
『EHRGEIZ』プレイングマニュアル

新しいタイプのゲームだけに、迷っている人もいるだろう。
そんな人のために、本当に必要なことだけを集めてみました。

担当：GYU

TM

基本操作について



この基本操作を熟知するか否かで勝負が決まる。前号に引き続き、復習の意味も込めて再度掲載するので、よ～く頭に叩き込んでおいてほしい。

これまで紹介したとおり、斬新かつ自由度の高いシステムを持つ『EHRGEIZ』。どんなカタチでも、一度プレイすれば絶対にその面白さを発見してもらえると思う。

しかしその新しさゆえに、覚えるシステムが多いことも事実。今頃「どこ見て技出してんだよ！おいっ！」とか「うおお～っ！飛び道具よけられねぇ！」といった青年の主張を叫んでいる読者も少なくないだろう。

確かにこのゲームの場合、その独特なゲームシステムをマスターしなければ、キャラクターを満足に動かすこともできないハズだ。

ただしこのポイントさえ押さえれば、あとは勝ったも同然(ナニに?)。そこで今回は「これだけ覚えれば満足に闘える」といったシステムをピックアップして解説していくことにした。

新しいということは、みんな初心者ということ。ビビらずに軽い気持ちで読んでほしい。ゆっくりとしたペースで上達をめざしていこう！

移動動作

GOD BLESS THE RING まずはキャラクターを動かしてみよう！

エアガイツの最大の特徴は、**高低差のあるフィールドを自由自在に動けること**。「自分の思い通りに自由自在に動き回りたい！」というのが、やはり人情。まずは移動というシステムに焦点をあててみることにしよう。

走る（レバーを入れる）


「走る」は移動速度が速いが、ホーミングしないので要注意。

初めてプレイする人が第一に行うであろう行動が、この「走る」だ。

レバーのみをおもむろに入力すると、キャラクターはレバーの方向に走り出す。

この動作のメリットは、とにかく素早く移動できるため、ポジション取りに向いていること。また、走り中に攻撃することで、走り攻撃を繰り出すこともできるぞ。

ただし、走りは相手にホーミングしないので、安易に攻撃を繰り出すと明後日の方向へ技が出てしまうことに注意する必要がある。また、とっさに相手の方向へ振り向きたい場合は、次の「歩く」という動作に移ることが肝心だ。

歩く（G＋レバー）


「歩く」は、上段ガード状態で常に相手に向いて移動する。重要だ！

Gボタンを押したままレバーを入れると、キャラクターは相手に向き合ったまま歩く。

この動作のメリットは、相手に向いたまま移動するため攻撃に移りやすいことと、歩いている最中は常に上段ガードが効いているということだ。

特に後者の恩恵は絶対に見逃せない－相手の打撃攻撃が届きそうな距離では、この動作を基本にしたほうがいいだろう。

ちなみに移動速度も決して遅くはないので、デメリットも特にないといえる。

ジャンプ（レバーを2回入れる、またはG＋必）

ジャンプする方法は2種類ある。レバーを2回入れる方法と、G＋必殺技ボタン同時押しだ。

ジャンプは主に段差をのぼるために使うが、キャラクターごとにジャンプからの特殊攻撃があり、これを使いこなすことがポイントとなる。また、相手が投げつけてきたモノ（木箱など）をかわすときにも有効だ。

攻撃動作

GOD BLESS THE RING 思い切って攻撃してみよう！ EHRGEIZ

移動が理解できたら、次は攻撃を繰り出してみよう。キャラクターの攻撃は、上ボタンと下ボタン、そして必殺技ボタを押せば、なんらかのカタチで繰り出されるハズ。もちろん、**ボタン同時押しやコマンド入力を行うことで、さまざまな技を繰り出すことも可能だ（技表ページ参照）。**

ちなみに、Gボタンの右隣のボタンは下段ボタンとなっているので注意したい。間違わないように！

上攻撃／下攻撃（ボタン）

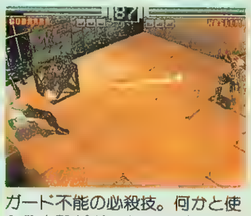
打撃技は上攻撃と下攻撃ボタンを使う。ちなみに下攻撃は額面どおり下段攻撃だが、上攻撃には中段攻撃も含まれているので、勘違いしないように。また打撃技には、相手のガードに弱いといったお約束の弱点がある。

必殺技（ボタン）

必殺技ボタンを押すとキャラクター特有の必殺技が出る。必殺技はガードされることがないため（どれもガード不能技）なにかと重宝するが、ライフゲージの下の必殺技ゲージの分だけしか使えないので、使いすぎに注意すること（このゲージがない状態で必殺技ボタンを押すと、特殊技が出る）。

ちなみに、必殺技は飛び道具などの遠距離用攻撃であることが多いので、有効な間合いを見い出すことが攻略のポイントとなるかな？

投げ（G＋上＋下）


ガード不能の必殺技。何かと使える攻撃だが、必殺技ゲージを消費する。

G＋上＋下ボタンを押すと、正面のものをつかむモーションが発生する。もちろんそこに相手がいれば、相手をつかんで自動的に投げ技に変化するぞ。このモーションは相手の状態にある程度対応しているので、立ち・しゃがみ状態にかかわらず投げることが可能だ（すばやく屈伸されると、スカることもある）。

また、**相手をつかんで投げに移行する前に上もしくは下ボタンを押すと、相手を掴んだまま打撃技を繰り出すことができる。**投げは目押しで抜けられてしまうので、これでタイミングをずらすのも手だ。

そして**走り中に投げを入力すると、タックルが発生する。**これはホーミングしない分、ガード不能技になっているので、ぜひとも利用してほしい。

また投げコマンドで、相手に限らずフィールドに置いてある木箱を投げることもできる。木箱を破壊すればアイテムが出現するので、ぜひとも取っておこう。

防御動作

GOD BLESS THE RING 回避動作・飛び道具の対処法について (レバーを入れてGボタン連打) EHRGEIZ

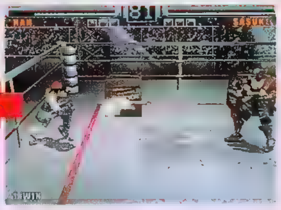
ディフェンス系の動作でまず重要なのが、「相手の飛び道具をいかにしてよけるか」ということである。飛び道具系の必殺技やナイフなどのアイテムは、ガードすることが不可能という点に着目したい。特に飛び道具系の必殺技はホーミングしてくるものが多く、これらは走って逃げたとしてもかわすことが難しいからだ。そこでこれらの攻撃をかわすために、絶対に覚えなくてはならない動作がある。それが「回避動作」だ。

この回避動作とは、飛び道具系の攻撃をかわすための専用動作で、**コマンドは「レバーを入れたままGボタン連打」**。ただし実際にはレバーを入れて、Gボタンを"タタン"と2回を押せば、簡単に出すことができるハズだ。

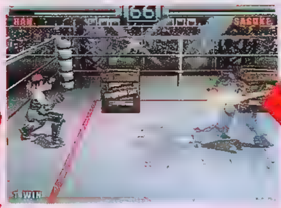
もちろん、これはあくまで飛び道具系の攻撃に対して無敵というだけで、打撃技や投げ技には無防備である。また、回転移動の終わり際にはスキが生じるので、ただ回転していればいいというわけでもない。ある程度、相手の飛び道具を引きつけてコマンドを入力することが、回避のコツだ。

またこの回避動作は、通常の立ち・しゃがみ状態だけでなく、起きあがり途中に出すこともできる。起き上がりに相手にこれらの技を重ねられた場合は、すかさずコマンドを入力するようにしよう。

最後に**ダッシャー猪場の必殺技は、投げ技なので回避できない**ということにも注意してほしい。この必殺技に対しては打撃技で潰すか、ジャンプで回避することが賢明だ。



相手に飛び道具（必殺技やナイフなど）を撃たれたら…、



レバー＋G連打の回避行動で避けよう！



回避行動は飛び道具に対してのみ無敵。たとえば猪場の必殺投げには…、



当然負ける。これは打撃やジャンプなどで回避しよう。

防御動作

GOD BLESS THE RING ガードおよび打撃技の対処法について EHRGEIZ

接近戦の状態で相手に打撃技で攻撃されそうな場合は、ガードで対抗することが理想だ。しかし『EHRGEIZ』のガード操作は、これまでの対戦格闘のものとは異なるため、最初は絶対にとまどってしまうハズ(右下表参照)。これについては「慣れろ!」といいたいところだが、ここはあえて、不器用な担当者が、今のところ実践しているガード方法について語らせてもらおう。

まず、相手の打撃攻撃が届きそうな間合いに入ったなら、歩き動作に状態を移行して、ひたすら歩き続けるようにする。もちろんこれは**「歩き動作中は上段ガードが常に効いている」**という特徴を重視してのこと。ダウンする下攻撃は確かに怖いが、上段ガードをおろそかにして浮かされるよりはマシだろう。

また歩き続ければ、相手に背後を取られにくいという利点もある。通常、相手が正面にいてガードできる状態なら、キャラクターに半透明のガードエフェクトが点灯するようになっているが、相手に背後を取られるとガードエフェクトが消えて、ガードすることが不可能となってしまうからだ(このときキャラが青く光ることに注目!)。

そしてこちらの思惑どおり相手の上攻撃をガードすることができたなら、そこで初めて下攻撃を警戒するようにする。もしここで下攻撃がきたならば、すぐにレバーを離して(Gは押したまま)下段ガードに移行していく、といったガード法が担当流のやり方だ。

なんかバクチっぽいガード法だが、どうしてもうまくガードできないという人は試してほしい。もちろんきっちりガードできるというならば、参考にする必要もないが、とりあえずこれで打撃で撲殺されるようなことは絶対になくなるハズだ。



相手が近づいてきたら「歩き」で上段をカバーして…、



下段がきたら、Gを押したままレバーを離せば下段ガードだ。

ガード入力	
上段ガード	歩く、またはレバー＆ボタンOFF
下段ガード	G(レバーニュートラル)

投げられそうになったときの対処 EHRGEIZ

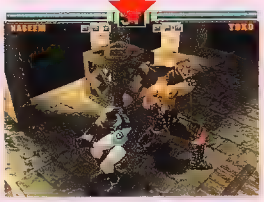
相手に投げられそうになっても、あきらめるのはまだ早い。『EHRGEIZ』では相手に投げられそうになっても、投げ抜けすることが可能だ。

投げ抜けする方法は、いわゆるGボタンの目押し。そのタイミングは、**相手に投げられるモーション中に自分が白く光る一瞬のみ。この瞬間にあわせてGボタンを押せば、投げ抜け成功**。もちろん光る前にGボタンを押してしまうと、その時点で投げ抜けは無効になるので要注意。

また、相手がつかみから打撃にシフトした場合は、打撃をくらう直前にガードすればいい(これが難しいのだが…)。もちろん相手の上・下攻撃に対応したガードが必要だ。



投げられても自キャラが白く光った瞬間にGを押せば…、



投げ抜けることが可能。ただし連打はダメ。

防御動作

GOD BLESS THE RING 佐助の剣撃の対処法 EHRGEIZ

佐助の剣による攻撃は、実はガードすることができないということを知っているかな?

ただし別に対処法がないというわけではない。佐助の剣撃に対しては、ガードの代わりに「**真剣白刃取り**」というシステムが用意されている。

この真剣白刃取りとは、**剣撃を受ける直前にGボタンを押せば、それを受け流しつつダメージを与えることができる**という、いわゆる返し技のこと。実戦で返せるようになるまでは、佐助の連携を覚えたうえで狙う必要があるが、モノにすればその効果は計り知れないものがある。覚えておくだけでも損はないぞ。



佐助の剣撃はガード不能。ただしくらう前にGを押せば…、

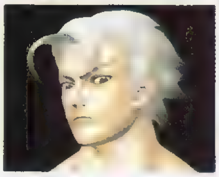


真剣白刃取りで反撃することができる。ダメージもなかなか。

GODHAND 三島拳（みしま けん）

最強の軍事兵器搭載！地雷やアームガンで戦略性の高い攻撃を駆使せよ。







入力コマンド	固有技名
■連携技	
上	アーミージャブ
上、上、上	ワンツーキック
上、上、下、上	UDアップコンビネーション
上、下、上、上、上、上、上、上、上、上、上	マッハパンチ
上＋下	ライジングアッパー
上＋下＋必	オーガクラッシュ
上＋必、上	ダブルアッパー
下	ローキック
下＋必	ヘルスピン
下＋必、上	ブレイクナックル
下＋必、下	ホーミングスライディング
下＋必、上、下	ブーメランフック・レフト
下＋必、下、上	ブーメランフック・ライト
下＋必、上＋下	ストマッククラッシュ
G＋上	ヒールソード
G＋下	ターンローキック
G＋下、上	ターンローハイキック
G＋上＋必、下	ミラージュスピンキック
G＋下＋必	シャワーキック
90度コマンド　上	フランキングアッパー
敵よりも高い位置　上＋下	メテオプレス
立ち上がり　上	ターンハイキック
立ち上がり　上＋必	サテライトキック
立ち上がり　下	ローキック
歩き中　上、上	ハンマーソード
走り中　上、上、上	トリプルブラックホーク
走り中　下	スライディングキック
走り中　G＋上	エアレイドキック
走り中　上＋下	ショルダータックル
走り中　G、上	ターンバックキック
しゃがみ　上	ガン・ストレート
しゃがみ　上(押し続け)	バズーカ・ストレート
ステップ　上	ディバイドタイル
ステップ　上、上	ディバイドナックル
ステップ　上、下	ディバイドスピンキック
ステップ　下、上	ウィンドゴッドハンド
ステップ　下、上＋下	ライトニングゴッドハンド
ステップ　下、下、下	アビススピン

■投げ技

正面投げ	ストレッチスルー
正面投げ　上(押し続け)	タワーブリッジ
左方向からの投げ	ネッククラッシュ
右方向からの投げ	ムーンダイブ
背面投げ	パワーアームスルー
レバー1回転投げ	スピニングパイル

■必殺技

必	アームガン
必、必	ダブルアームガン
必(押し続け)	トリプルアームガン
レバー入れ　必	プットマイン
前転中　必	ローリングセットマイン
ジャンプ中　必	グレネードスルー
レバー1回転　必	スイサイダルグレネーズ
必殺技ゲージ無くなり後　必	アームハンマー

YOKO・Y YOYO陽子（ヨーヨー ようこ）

単なる飛び道具には終わらない、万能ヨーヨーの威力を思い知るがいい！







入力コマンド	固有技名
■連携技	
上	捶突(すいとつ)
上、上、上	連捶天脚(れんすいてんきゃく)
上、上、下	連捶旋払(れんすいせんばらい)
上、下	水仙(すいせん)
上、必	平手打ち(ひらてうち)
上、必、上、上、上、上	喝入(かついれ)
上＋下	満月(みちづき)
上＋必	砲矢蹴り(ほうやげり)
下	脛蹴り(すねげり)
下、上	旋天連脚(せんてんれんきゃく)
下、下、上	二旋煩墜(にせんぼんつい)
下、下、下	連旋払(れんせんばらい)
下＋必	嘲り(あざけり)
下＋必、上	嘲り平手(あざけりひらて)
下＋必、上＋下	余裕(よゆう)
G＋上	八分月(はちぶつき)
G＋下	旋払(せんばらい)
G＋下、上、上、上、上	地旋飛翔脚(ちせんひしょうきゃく)
G＋上＋必	陽昇蹴り(ようしょうげり)
G＋下＋必	迦桜羅蹴り(かるらげり)
90度コマンド　上	螺旋蹴り(らせんげり)
相手よりも高い位置　上＋下	神風(かみかぜ)
立ち上がり　上	三日月(みかづき)
立ち上がり　上＋必	輪廻掌(りんねしょう)
立ち上がり　上＋必押しっぱなし(ガード不可)	輪廻黄泉平坂(りんねよもつひらさか)
歩き中　上、上、上、上、上、上	鬼子母神蹴り(きしぼじんげり)
走り中　上、下	天地連脚(てんちれんきゃく)
走り中　上、上、上	天空三連脚(てんくうさんれんきゃく)
走り中　下	流滑腿(りゅうかつたい)
走り中　上＋下	石弓跳(いしゆみとび)
走り中　G、上	裏満月(うらみちづき)
しゃがみ　上	鷹落(たかおとし)
しゃがみ　下	旋払(せんばらい)
ステップ　上	九分月(くぶつき)
ステップ　下、上	献仏蹴(けんぶつしゅう)
ステップ　下、下	蹴鞠浮(けまりうき)
ステップ　下、上、下	裏打・陽(うらうち・よう)
ステップ　下、上＋下	裏打・半陽(うらうち・はんよう)
ステップ　下、下、上	裏打・陰(うらうち・いん)

■投げ技

正面投げ	幹落(みきおとし)
正面投げ　下(押し続け)	合気(あいき)
右側面投げ	破顔刈首(はがんかりくび)
左側面投げ	霞(かすみ)
左側面投げ　上or下(押し続け)	巻身刈首(けんしんかりくび)
背面投げ	腕固背転落(うでがためはいてんらく)
レバー1回転投げ	平手首折(ひらてくびおり)
上＋下＋必	当て身投げ

■必殺技

必	鬼子母神式(きしぼじんしき)ヨーヨー
ジャンプ中　必	ビー玉(びいだま)
必(押し続け)	成敗(せいばい)
必(押し続け)　下(押し続け)	狂犬の散歩(きょうけんのさんぽ)
90度コマンド　必	世界一周(せかいいっしゅう)
必殺技ゲージ無し状態　必	平手打ち(ひらてうち)

『EHRGEIZ』全8キャラ 技表一覧 第1弾

PRINCE NASEEM ナジーム

変幻自在の動きで相手を翻弄。独特のコンビネーションが今日も唸る。







入力コマンド	固有技名
■連携技	
上	ジャブ
上、下、上	ブレイクコンビネーション
上、下、下	クラッシュコンビネーション
上、上、下、上	シザークラッシュコンビネーション
上、上、下、下	シザーコンビネーション
上、上、上、下、上	ボーンクラッシュコンビネーション
上、上、上、下、下	ボーンブレイクコンビネーション
上、上、上、上、下、上	ボディブレイククラッシュ
上、上、上、上、下、下	ボディブレイクショット
上、G+上、上	ハーフキリング
上+下	ジャンピングニー
上+下+必	ハリケーンストレート
上+必	ハンマーナックル
下、下	ダブルローキック
G+上	ブレイクストレート
G+下	ハリケーンローキック
G+下+必	セパ・タクロウローリング
G+上+必	スカイキック
レバー入れG、上	バックターンキック
レバー右90度回転入れ　上	レフトソーク・クラブ
レバー左90度回転入れ　上	ライトソーク・クラブ
レバー1回転　上	ハイスピンキック
敵よりも高い位置に入る時　上+下	フライングボディアタック
敵方向にしゃがみレバー左　G+上	レフトブーメランフック
敵方向にしゃがみレバー左　G+上、上	レフトブーメランアッパー
敵方向にしゃがみレバー右　G+上	ライトブーメランフック
敵方向にしゃがみレバー右　G+上、上	ライトブーメランエルボー
敵方向にしゃがみレバー右　G+上、G+上 ➡上、上、下、上	クラッシュブーメラン
敵方向にしゃがみレバー右　G+上、G+上 ➡上、上、下、上+下	クラッシュブーメランニー
敵方向にしゃがみレバー右　G+上、G+上 ➡上、上、下、下	クラッシュブーメランロー
敵方向にしゃがみレバー右　G+上、G+上 ➡上、上、上、下、上	ブレイクブーメラン
敵方向にしゃがみレバー右　G+上、G+上 ➡上、上、上、下、上+下	ブレイクブーメランニー
敵方向にしゃがみレバー右　G+上、G+上 ➡上、上、上、下、下	ブレイクブーメランロー
ステップ　下、上	クラッシュフック
ステップ　下、下	ローブーメランフック
しゃがみ　上	ニーアタック
しゃがみ　上、上、上	トリプルニーアタック
立ち上がり　上	ロケットアッパー
立ち上がり　上押しっぱなし(ガード不可)	フィニッシュアッパー
歩き　上	ハイキックショット
走り　上	デスハンマーワン
走り　上、上、上、上	トリプルデスハンマー
走り　下	スライディング
走り　上+下	クロスアタック
■投げ技	
正面投げ	アームロックホールド
左向きからの投げ	アームロックエルボークラッシュ
右向きからの投げ	アームロックニーブレイク
背面投げ	バックローリングクラッシュ
レバー1回転投げ	ニーブレイクワン
膝蹴りのあと　G	ニーブレイクツー
ダブル膝蹴りのあと　G	フィニッシュニーブレイク
■必殺技	
必	デスファイヤー
必押しっぱなし	デスペレートファイヤー
必殺技ゲージ無くなり後	ティーブ

SASUKE 佐助 さすけ

未来忍者はかくも格好良い…。得意の刀で、相手を一刀両断！







入力コマンド	固有技名
■連携技	
上	剣撃(けんげき)
上、上、上	連撃斬(れんげきざん)
上、上、下	連撃旋脚(れんげきせんきゃく)
上、上、上、下、上	酷連刃(こくれんじん)
上+下	弧転昇(こてんしょう)
上+下、上+下	双弧昇(そうこしょう)
上+下、上+下、上	双弧陣(そうこじん)
上+必	地撃斬(ちげきざん)
上+必、上	撃斬登龍(げきざんとうりゅう)
下	斧刃脚(ふじんきゃく)
下、上、上	斧刃落踵転脚(ふじんらくしょうてんきゃく)
下+必	地閃(ちせん)
下+必、下	地閃突き(ちせんづき)
G+上	枝折り(えだおり)
G+下	砂塵(さじん)
G+上+必	登脚(とうきゃく)
G+下+必	兜割り(かぶとわり)
レバー入れG，上	空斬脚(くうざんきゃく)
レバー1回転　上or下(必でジャンプします)	独楽の舞(こまのまい)
レバー90度右回転入れ　上	顎打ち・左(あぎとうち・ひだり)
レバー90度左回転入れ　上	顎打ち・右(あぎとうち・みぎ)
敵よりも高い位置に入る時　上+下	独り飯綱(ひとりいづな)
ステップ　下、上	倒跳脚(とうちょうきゃく)
ステップ　下、下	倒掃腿(とうそうたい)
ステップ　下、下、上	砂煙(すなけむり)
立ち上がり　上	登龍斬(とうりゅうざん)
しゃがみ　上、上、上、	祈念斬(きねんざん)
歩き　上	溝打(みぞうち)
歩き　下	弁慶打(べんけいうち)
歩き　下、下	水蜘蛛(みずぐも)
走り　上、上、上	連面斬(れんめんざん)
走り　下	滑蹴(かっしゅう)
走り　上+下	落踵(らくしょう)
■投げ技	
正面投げ	登龍落膝(とうりゅうらくしつ)
正面投げのあと上or下押しっぱなし	背面取り(はいめんとり)
バックドロップのあと　G	頭蓋割り(ずがいわり)
2回目のバックドロップのあと　G	滅殺の舞(めっさつのまい)
左向きからの投げ	参烈蹴(さんれつしゅう)
右向きからの投げ	火九頭竜投げ(びくとるなげ)
背面投げ	月影投(げつえいとう)
レバー1回転投げ	百舌鳥落とし(もずおとし)
敵の攻撃に対して上+下+必	移せ身の術(うつせみのじゅつ)
上+下+必(必殺技ゲージ回復)	寝る
■必殺技	
必	手裏剣(しゅりけん)
必押しっぱなし	螺旋大手裏剣(らせんだいしゅりけん)
必、上	燕落とし(つばめおとし)
必、下	マキビシ
レバー入れ必	瞬動撃ち(しゅんどううち)
ジャンプ中必	煙幕(けむにまく)
必殺技ゲージ無くなり後	地撃斬(ちげんざん)

技表の見方

●上＝上攻撃ボタン
●下＝下攻撃ボタン
●G＝ガードボタン
●必＝必殺技ボタン

〈補　足〉
●＋＝同時押しを表す
●レバー入れ＝どの方向でも良いのでレバーを入れる

コマンド省略一覧

●しゃがみ＝G押したまま
●立ち上がり＝G押して放す
●歩き＝G押したままレバー入れ
●走り＝レバー入れ
●ステップ＝G押したままレバー入れニュートラル

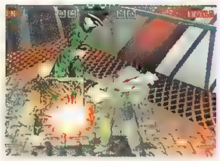
GOD BLESS THE RING EHRGEIZ



李書文（りしょぶん） LEE SHUWEN

門外不出の殺人拳法・李氏八極拳の創始者がついに動き出した！



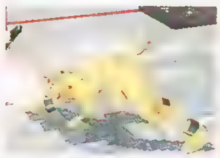


入力コマンド	固有技名
■連携技	
上	冲捶(ちゅうすい)
上、上、上、上	転身打掌(てんしんだしょう)
上、下	向捶掃腿(こうすいそうたい)
上、下、上	捶腿昇捶(すいたいしょうすい)
上、下、下	捶腿跪膝(すいたいきしつ)
上＋下	鉄山靠(てつざんこう)
上＋下＋必	降龍(こうりゅう)
上＋下＋必(押し続け)	激降龍(げきこうりゅう)
上＋必	猛虎硬爬山(もうここうはざん)
上＋必の後、レバー左or右	闖歩(ちんほ)
上＋必、上、上	爬山刀捶(はざんとうすい)
下or下＋必	地掃腿(ちそうたい)
下、上	地掃天捶(ちそうてんすい)
下、下	地掃跪膝(ちそうきしつ)
G＋上	虎撲(こぼく)
G＋上、G放す	暗脛(あんけい)
G＋下	前掃腿(ぜんそうたい)
G＋上＋必	天脚(てんきゃく)
90度コマンド　上	圏抱掌(けんほうしょう)
敵よりも高い位置　上＋下	体当り(たいあたり)
立ち上がり　上	崩捶(ほうすい)
立ち上がり　下	翻背纏絲(ほんせいてんし)
立ち上がり　上＋下	裡門頂肘(りもんちょうちゅう)
歩き中　上、上	伏虎打開(ふっこだかい)
歩き中　上、上、上	伏虎倒撃打掌(ふっことうげきだしょう)
歩き中　上、上、G、上	伏虎撃壁靠(ふっこげきへきこう)
走り中　上	左端脚(さたんきゃく)
走り中　上、上	連環腿(れんかんたい)
走り中　下	滑掃腿(かっそうたい)
走り中　上＋下	穿疾歩(せんしっぽ)
走り中　G、上	鉄山靠(てつざんこう)
ステップ　下、上	穿弓腿(せんきゅうたい)
ステップ　下、下	腓襲脚(ひしゅうきゃく)
ステップ　下、下、上	躍掃翼頂(やくそうよくちょう)
ステップ　下、上＋下	躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)
ステップ　下、必	体崩し(たいくずし)
ステップ　下、必、上	崩身打掌(ほうしんだしょう)
■投げ技	
正面投げ	大纏崩捶(だいてんほうすい)
正面投げ　上(押し続け)	進歩里膀(しんぽりこ)
左側面投げ	鷂子栽肩(ようしさいけん)
右側面投げ	六大開膀(ろくだいかいこ)
背面投げ	激山靠(げきざんこう)
レバー1回転投げ	貼山靠(てんざんこう)
■必殺技	
必	神槍(しんそう)
必、必	神槍二段(しんそうにだん)
必(押しながら)上	天神撃槍(てんしんげきそう)
必(押しながら)下	地神撃槍(ちしんげきそう)
必(押し続け)	命破神槍(めいはしんそう)
ジャンプ中　必	降下槍(こうかそう)
レバー1回転　必	旋風槍(せんぷうそう)
必殺技ゲージ無し状態　必	打開(だかい)
必殺技ゲージ無し状態　必、上	打開川掌(だかいせんしょう)



狼少女 JO（ジョー）

過酷な運命とは裏腹な可憐な少女。しかし、ひとたび変身すると…。



入力コマンド	固有技名
■連携技	
上	ネイチュアニー
上、上、上(A)	プリズナーキックス
上、上、下	ダブルハイローキック
上、上、下、上(A)	ディザートキックス
上、下、上	プレイングハイ
上、下、下(A)	プレイングロー
上＋下	テイルストライク
上＋必	ウィングキック
上＋必、上、上	イリュージョンファング
上＋必、下、下(A)	ホーンブレイクバイティング
上＋必、下、下(A)、上、上(A)、上(A)	ホーンブレイクヘビー
上＋必、下、下(A)、上、上＋下、上＋下	ホーンブレイクアウトレイジ
上＋必、下、下(A)、上、上＋下、下(B)	ホーンブレイクパニック
上＋下＋必	ワイルドソニック
上＋下＋必、必(連打)	ソニックダイヤモンド
下(B)	ネイチュアロー
下(B)、上(A)、上、上、上	ジェイルコンビネーション
下(B)、上(A)、上、下	アレストキックス
下(B)、上(A)、下	ディテインキックス
下(B)、下、上、上(A)、上(A)	キャプチャーキックス
下(B)、下、上、上＋下、上＋下	アメイジングコンビネーション
下(B)、下、上、上＋下、下(B)	ハルーシネイションキックス
下(B)、下、下(A)、上(A)	ウィックドキックス
下＋必	デンジャーアンクル
下＋必、上	デンジャーダンス
G＋上(A)、上(A)、上	リップスピンカウント
G＋上(A)、下(A)、上(A)	リップスピンナンバー
G＋上(A)、上＋下(A)	キロリップカウント
G＋上(A)、G＋上(A)、上＋下(A)	メガリップカウント
G＋上(A)、G＋上(A)、G＋上(A)、上＋下(A)	ギガリップカウント
G＋下(A)、上(A)	スピニングファング
G＋上＋必	タロンキック
G＋下＋必	リターンアース
90度コマンド　上	グラッジフェイント
レバー1回転　上	デストラクションスピン
敵よりも高い位置　上＋下	レックレスアタック
立ち上がり　上	アローキック
歩き中　上(A)、上	ブレイムプレイ
走り中　上	クロスボウアロー
走り中　下	グライドキック
走り中　上＋下	クルーエルダイナミック
走り中　上＋下、上	クレイジーシザー
走り中　上＋下、下	ルナティックダンス
走り中　G、上	ターンバックキック
しゃがみ　上、上	ハンティングツイン
しゃがみ　下(AB)、下、上	ダブルロー&ワンハンドキック
しゃがみ　下(AB)、下、上、下(B)、上(A)、上(A)、上、上	リジョイスダンス
しゃがみ　下(AB)、下、上、下(B)、上(A)、上(A)、下	リジョイスロー
しゃがみ　下(AB)、下、上、下(B)、上(A)、下	インサニティダンス
しゃがみ　下(AB)、下、上、下(B)、下、上、上(A)、上(A)	ケルベロスコンビネーション
しゃがみ　下(AB)、下、上、下(B)、下、上、上＋下、上＋下	レイジダンシング
しゃがみ　下(AB)、下、上、下(B)、下、上、上＋下、下(B)	ハウンドコンビネーション
しゃがみ　下(AB)、下、上、下(B)、下、下(A)、上(A)	フェンリルコンビネーション
ステップ　下(G押し)上	ワイルドポーキック
ステップ　下(G放し)上	ワイルドブラッド
ステップ　下、下	ローリングバイティング
■背後状態からの派生技	
背を向けて上＋下	マッドキック
背を向けて下(B)	ダーティロー
■投げ技	
正面投げ	ネックフッキングスルー
正面投げ　上(押し続け)	バウンドリジェクト
正面投げ　下(押し続け)	アームフッキングスルー
左側面投げ	フェイススマッシュバイオレンス
右側面投げ	ムーンサルトニーダイブ
背面投げ	フェイススタンプ
背面投げ　上(押し続け)	インカルキュラブルスロー
レバー1回転投げ	ラグナロク
■必殺技	
必(狼⇔人間の形態変化)	チェンジフォーム
変身後　上	ウルヴェンキック
変身後　下	ウルヴェンネイル
変身後　上＋下	ハードアサルト
変身後　背中を向けて　上	インサルトキック
変身後　走り中に上＋下	GA・ウォーンアタック
必殺技ゲージ無し状態　必	ルナティックハイ

(A)　　＝レバー後ろで別表[背後状態からの派生技]に派生可能
(B)　　＝レバー左右でキャンセル移動可能
(AB)　＝上記(A)と(B)両方の行動可能
(×無限)＝入力した数により任意回数出せる



●『EHRGEIZ』の情報を、パソコン上でも知ることができます。
ホームページアドレス　http://www.drf.co.jp/まで

「EHRGEIZ」全8キャラ 技表一覧 第1弾

ダーシャシャシャシャ…



INOBA DASHER 猪場 ダッシャー いのば

「プロレスラー最強伝説」を、このエアガイツのリングで証明せよ！



■連携技

入力コマンド	固有技名
上	チョップ
上、上、上	トリプルチョップ
上押しっぱなし(ガード不可)	熱血チョップ
上+下	ローリングアッパー
上+必(ガード不可)	ナックルパート
下	ローキック
下押しっぱなし　下	魂心ローキック
下+必	ターンローキック
G+上	唐竹割り
G+上押しっぱなし(ガード不可)	悶絶唐竹割り
G+上すぐG放す(ガード不可)	地獄突き
地獄突き中　必	虫尻り
G+下	足払いローキック
G+下+必	骨法浴びせ蹴り
レバー入れ　G、上	バックターンキック
レバー右90度回転入れ　上	左延髄斬り
レバー左90度回転入れ　上	右延髄斬り
敵よりも高い位置に入る時　下+上	フライングエルボードロップ
立ち上がり　上	Dahアッパー
しゃがみ　上	フロントキック
しゃがみ上押しっぱなし	猛烈フロントキック
しゃがみ上押しっぱなし　上	爆烈ダブルキック
ステップ　下、上(ガード不可)	根性平手
ステップ　下、下	必勝ストンピング
歩き　上	ナックルボンバー
走り　上	ダッシャーラリアート
走り　上+下	ドロップキック
走り　下、下、下	アリキック
走り　G+上	ダッシュ延髄

■投げ技

入力コマンド	固有技名
正面投げ	ヘッドバット
頭突きの後　G	ヘッドバットツー
連続頭突きの後　G	ヘッドバットスリー
正面投げの後上押しっぱなし	DSD(ダッシャースクリュードライバー)
正面投げの後下押しっぱなし	ネックシザースホイップ
左方向からの投げ	腕ひしぎ十字固め
右方向からの投げ	タイガーレッグロック
タイガーレッグロック後　G	インディアンデスロック
インディアンデスロック後　G	インディアンデスロックツー
2回目のインディアンデスロック後　G	鎌固め
背面投げ	ドラゴンスープレックス
背面投げの後　上or下	卍固め
下+上+必	キャプチュード(右キックのみの当て身)
レバー1回転投げ	ダッシャーバスター

■ダウン投げ技

入力コマンド	固有技名
あおむけ中上から投げ	スリーパーホールド
あおむけ中下から投げ	スコーピオンデスロック
あおむけ中左から投げ	チキンウイングフェイスロック
あおむけ中右から投げ	フィギュアフォーレッグロック
うつぶせ中上から投げ	インディアンデスロック
うつぶせ中下から投げ	キャメルクラッチ
うつぶせ中左から投げ	ストラングルフォールド
うつぶせ中右から投げ	ボー&アロー
インターラプト後　G	パワーボム
レバー1回転投げ	ダッシャーバスター

■敵がダウン中

入力コマンド	固有技名
あおむけ中上から　必	ドラゴンスープレックス
あおむけ中下から　必	ジャイアントスイング
あおむけ中左から　必	ツームストンドライバー
あおむけ中右から　必	かんぬきスープレックス
うつぶせ中右から　必	かんぬきスープレックス
うつぶせ中上から　必	ダブルアームスープレックス
うつぶせ中下から　必	起こしてからバックドロップ
うつぶせ中左から　必	タイガードライバー
うつぶせ中右から　必	タイガードライバー
空中降下中必	ホーミングボディプレス
必殺技ゲージ無くなり後	ダッシャーシザース

■必殺技

入力コマンド	固有技名
必	ダッシャーボム
必、押しっぱなし	ファイナルダッシャー
必、走り中　上+下	ダッシャーヘッドバット
必、上	闘魂スタンス



HAN DAEHAN 韓 大韓 はん ではん

義足のその足で蹴り続ける理由はどこに…。テコンドーは彼のために…。



■連携技

入力コマンド	固有技名
上	キリングジャブ
上、上、下	キリングブレイド
上、上、上、上、上	ファンシェイプコンビネーション
上、上、上、下、上	ファンブレイドコンビネーション
上+必	ヒールスライス
下	ブレイドキック
下+必orしゃがみ　下or歩き　下	リングキック
下+必、上orしゃがみ　下+必	リンギングスケアクロウ
下+上	スワローハンティング
下+上、上	スワロースラスト
G+上	イーグルヒール
G+下	スピアキック
G+下、上、上	ジャベリンコンビネーション
G+下、下、下、下	デスフレイル
上+下+必(ガード不可)	アルティマヒール
G+上+必	フェザーキック
G+下+必	ランディングバード
レバー入れ　G，上	リバースヒール
90度レバー入れ　上	ターンヒール
敵よりも高い位置に入る時　上+下	ディスパレイトアタック
ステップ　下	フレイルキック
ステップ　上	レイピアキック
しゃがみ　上	トゥーアックス
しゃがみ　上、上	アックスヒール
立ち上がり　上	ターンランスキック
立ち上がり　上、上	ランスヒール
歩き　上、上、上	ハルバートキック
走り　上、上、上	ハンティングトマホーク
走り　上	ランディングクロウ
走り　上、G+上、上、上、上、上	ノーズダイヴピッキング
走り　下	グランドチャクラム
走り　下+上	スリングキック
走り　下+上、下	スリングシックル
走り　G+下	グランドシックル

入力コマンド	固有技名
G+上押しっぱなし	ライト・スケアクロウ
必殺技ゲージ無くなり後、必	レフト・スケアクロウ

■片足立ち（ライト・スケアクロウorレフト・スケアクロウ）から

入力コマンド	固有技名
上	クロウビーク
上、上、上、上、上、上、上、上	クロウピックコンビネーション
上、下、上、上、上、上	ピックスイッチ
下(押す度に立ち足が変わります)	スイッチキック(ライト⇔レフト)
下、上、上、上、上	スイッチングコンビネーション
G+上、上、上	トリプルウィンガー
G+上、下、上	トリプルフラッター

■投げ技

入力コマンド	固有技名
正面投げ	ホールドバルチザンキック
左方向からの投げ	リバースワンハンドスルー
右方向からの投げ	キックブラッシュ
右方向からの投げ▶足払い　G	ブラッシュギロチン
背面投げ	インフェルノ
1回転投げ	アーマゲドン
顔面蹴り連打後　G	アポカリプス

■必殺技

入力コマンド	固有技名
必	コリア1号
必押しっぱなし	コリア10号



次号予告！ 冒頭でも紹介したように、『EHRGEIZ』には、FFⅦのクラウズとティファが登場！彼らに会うための条件とはいったい!?次号も総力特集でお送りします！






月は輝いてるか？
幕末浪漫 月華の剣士™

©SNK 1997

- 暁武蔵対戦攻略
- 「力」か「技」か？
- 幕末蒼龍伝最終回
- 対戦攻略 御名方守矢
- CPU攻略法

いよいよ佳境の月華攻略。今回は武蔵の対戦攻略や、「力」と「技」の徹底検証だ！

暁武蔵

担当：CHU

まいれ！ 必殺技コマンドは慎重にね

（Ⓒ6回）（Ⓑ3回）（Ⓒ4回）で出現！

（む さ し）

前号で使用コマンドが公開された武蔵。今回は必殺技の紹介と簡単な対戦攻略をしていくぞ。

と、その前に、前号で紹介した武蔵の使用コマンドをもう一度紹介するので、すでにコマンドを覚えている人は次の小見出しまでとばして読んでね。

●武蔵使用コマンド

まず、普通にゲームを始めていき、キャラクター選択画面になったらCを6回、Bを3回、Cを4回という順に、素早く入力する。すると、画面の両脇に矢印が出てくるはずだ。その後その矢印に従ってカーソルを画面外に移動させれば武蔵が選べるようになっているってわけだ。

「力」「技」の選択ももちろんあるぞ。

必殺技

前号の予告通り、今回は必殺技のコマンドを載せることができたので、さらに詳しい技紹介をしていこう。

●間欠泉

餓狼伝説シリーズのテリーのパワーゲイザーに似ている技。剣を地面に突き立て、その反動？で、地面からかなり大きめの衝撃波が斜め上に出る。技の出の早さはそんなに早くないが、剣を地面に突き立てさえすれば、武蔵本体が攻撃をくらっても必ず衝撃波が発生するので心強いぞ。ただし攻撃判定が武蔵本体から少し離れたところから発生するため、近距離間合いで出すとスカってしまい危険だ。使うときは⬅Bなどをキャンセルして出すか、相手とある程度間合いを離してから使おう。

この技は弾きで弾かれることもなく、ガードさえさせれば反撃を受けることはまず無いので、相手と距離があるときはガンガン使っていけるぞ。

●脅かし

相手に向かって肩から突進し、タックルが相手にヒット（ガード）すると続けて3回斬りつける（合計4段）技。

「力」の場合はこの技の2段目と3段目で昇華をかけて超奥義を出すことが可能で、連続技にもなる。「力」を使うなら必ず覚えておこう。

この技はヒットすると何かと利点が多いので多用していきたいのだが、ガードされた場合、4段目で弾きなどで割り込まれる隙が生じ、全段ガードされた後でも出の早い技を持っている相手なら反撃を受けるので、注意して使わなければならないぞ。一応ガードされた後に弾きを連打していれば、反応の遅れた相手の反撃を弾くこともある。覚えておいて損はないだろう。

●十字構え

コマンドを入力してボタンを押すと刀を振り上げて構え（溜め）、ボタンを放すと一気に刀を振り下ろす技。この技は溜めることによって攻撃を出すタイミングを変えることが可能で、最終段階（約3秒）ではガード不能になる。

とは言っても対戦では滅多にガード不能状態を決めることはできないので、無理して溜めずに使ったほうが実戦的だ。

また、相手の飛び道具を跳ね返すこともできるので、反応できるならそういった使い方もできるだろう。

●枕二連

相手を2回叩き付けるコマンド投げ。投げ間合が短いため、他のキャラのコマンド投げと比べて若干使いにくいが、出の早い技が少ない武蔵にとっては、起き上がりや相手の突進技に対する反撃に使える貴重な技だ。

●集中

画面下の剣質ゲージを溜めることができる技（？）。

コマンドの性質上、何かしらの動作中にAボタンを押しておく必要があるため、いきなり溜め動作にすることはできない。しかも、溜め動作に入ってからすぐにはゲージが増えず、1秒ぐらいしてからゲージが溜まり始めるので、相手のダウン中などに使わないとゲージを溜める前に潰されてしまう。

対戦での狙い目は脅かしヒット後がオススメ。脅かしがヒットしているのを確認したら、Aボタンを押しておくことですぐに溜めに移行でき、半ゲージぐらいは溜めることができるぞ。

また、集中は一応必殺技なのでキャンセルのかかる技からキャンセルして出すことが可能だ。特に⬅Bがヒットしたときにキャンセルして出せば、確実に剣質ゲージをMA



暁武蔵 技表

武器あり必殺技

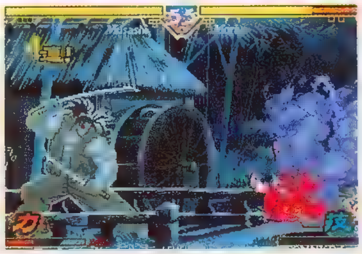
	技名	コマンド
	間欠泉(かんけつせん)	⬇⬊➡+B
	脅かし(おびやかし)	⬅⬋⬇⬊➡+A
	十字構え(じゅうじがまえ)	➡⬇⬊+B(溜め可)
	枕二連(まくらにれん)	(接近)➡⬊⬇⬋⬅+B
	集中(しゅうちゅう)	Aボタン押し続ける
超	五輪連ね(ごりんつらね)	➡⬊⬇⬋⬅➡+AB
潜	二天無双剣(にてんむそうけん)	➡⬊⬇⬋⬅×2+B

武器あり特殊入力技

	技名	コマンド
	飛刀二連(ひとうにれん)	⬊+B
	劫炎剣(ごうえんけん)	⬅+B

Xにすることができるので覚えておこう。

●五輪連ね



超奥義が出せない状態ならば脅かしヒット後は集中で溜めろ！

超奥義技。脅かしの強力版といった感じの技だ。前記したように、脅かしから昇華（キャンセル）することで連続技にすることができ、かなり強力だ（「力」限定）。

武蔵は剣質ゲージが溜まりやすいキャラなので、常に狙っていくことになる技だ。

●二天無双剣

「力」専用の潜在奥義技。コマンドが入力されると4連続で相手に斬りかかり、その4回目が相手にヒットしていると、相手を刀で突き刺したまま持ち上げて、十字構えに似た技で相手を切り裂く豪快な技だ。

ダメージ量は凄まじいが、技の出が遅いので、特別な状態でもなければ連続技に組み込むことはできないのが欠点。あまり使う機会はないだろう。

以上7つが武蔵の必殺技だ。

技を使うのは激ムズ？

武蔵も「力」と「技」の選択ができるというのは前に紹介した通りだが、はっきり言って「力」がオススメだ。「技」にも、「連殺斬中に中段攻撃（⬅B）を混ぜて相手を惑わすことができる」などの良いところはあるにはあるのだが、キャラが大きいせいでスローのかかるステージが多く、メインとなる連殺斬がつなぎにくいという最大の難点があるためだ。



「技」ならしゃがみA、⬅Bで下・中段の連携が狙えるが…。

しかも、「力」の最終的な狙いとなる立ちBキャンセル脅かしから昇華しての五輪連ね、という連続技を使う上でも「力」と「技」の差が出てくる。

まず、単純に考えてわかるのが、昇華ができるということ。脅かしの昇華は3段目まで引きつけられる（見られる）ので、ヒット確認が容易にできて無駄に剣質ゲージを使うことがないのだ。

もう一つの利点は、「技」は立ちBキャンセル脅かしの時に、立ちBがヒットしようがガードされようが関係なく脅かしが出てしまうのに対して、「力」の場合は立ちBがヒットしていないと脅かしがでることはないということ。

脅かしは相手にガードされると不利になることを考えると、ガードされているときに脅かしが出ないのは都合がいい、というわけだ。

というわけで「力」を使おう…（かなり強引？）。

間合いをあやつれ！

武蔵には出の早い技がほとんどないので、近距離でもつれ合うとかなり分が悪い。しかし中距離～遠距離では相手の攻撃間合いの外から強力な攻撃を仕掛ける事が可能なので、その間合いを維持していくことが武蔵の普段の立ち回りのポイントとなる。

●近距離

あまり望ましくないが、近距離になった場合にも一応有効な攻撃手段はある。まず挙げられるのがしゃがみCによる足払いだ。地上で出せる通常攻撃の中では一番出が早い上に下段なので、とりあえず追い払いたいときに使えるぞ。

もう一つ近距離用の技に、バックジャンプの昇りに出すC攻撃がある。この技は相手と間合いを開けることができると同時に、しゃがんでいる相手にも当たる、いわゆる中段攻撃としての使い方ができるのだ。前記のしゃがみCと合わせて使うことで、大ダメージは期待できないものの、簡単な2択を仕掛けることができるぞ。

●中距離

中距離で特に活躍する技は4つある。まず最初はしゃがみA。リーチがある下段攻撃で簡易牽制技として使っていけるぞ。

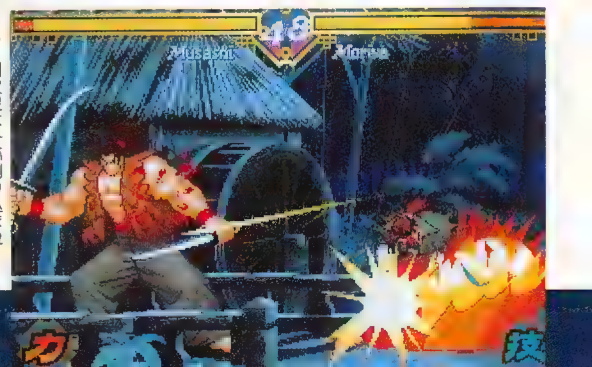
次に立ちB。この技を出すときは必ずセットでキャンセル脅かしを入力しておくのがポイントだ。「力」ならばガードされても脅かしが暴発する事がないので、割と適当に使っていって問題ないだろう。

次、特殊入力技の⬅B。技の出は遅いものの、「力」か「技」かに関係なく、ガードされても必殺技でキャンセルをかけることができるのがポイントだ。

ここでキャンセルする技は間欠泉がいい。⬅Bがヒットしていた場合は浮いた相手に間欠泉が空中追い打ちとして当たり、ガードされていた場合も絶妙なタイミング（写真参照）で間欠泉を相手に重ねることができるのだ。ただ、この連携は⬅Bをガードされた後に、ジャンプで跳び込まれた場合、確実に反撃をくらってしまう。

そこで、キャンセルする技に、十字構えを使うことで跳んできた相手を落とすことができる。この辺は読み合いになるのでうまく振り分けていこう。

そして最後がジャンプBだ。武蔵のジャンプBはリーチが長いので、前後にぴょんぴょん跳びながらBを出しているだけでも相手によってはかなり有効な戦法となる。ジャンプBがきまった後は着地後立ちBにつなげ、そのまま「狙い」である連続技をきめていこう。



⬅B～間欠泉は一応割り込まれるが、ほぼ相打ち以上になる。

●遠距離

遠距離で使っていくメインの技は間欠泉だ。相手と離れているならば、とりあえず適当に出していって問題ないだろう。

ここで相手が強引に攻めて来ようとしてきたなら、十字構えを使って追い返していき、ずっと待っているのなら、集中でパワーを溜めるのもいい。

真実にどこまで近づけるか、挑戦!

君のキャラ、「力」と「技」どっちが強いか知りたくない?

剣質をどちらか一方しか選んでなかった人も、これを機に、両方使ってみる?

解析担当・文責：P・鈴木

結局は興味本位のページなわけで…

はたして自分のキャラの剣質は「力」と「技」のどちらがむいているのか?という、誰もが関心を持っていることに大胆にもテーマを絞って研究していくこのコーナー。肩の力を抜いて、気楽に読んでみるといい感じ（内容は相当濃いとは思うが）。

さて、各剣質の長所とは?

各キャラでどちらの剣質が強いのかを知るためには、まずそれぞれの利点を活用することを考えていく必要がある。力の利点、技の利点を対になるように（できるだけ、の範囲内ではあるが）説明していこう。

解説していこう。まずは力だが、たとえば「ガードされると確実に反撃を受けてしまうが、ダメージは大きい必殺技」、瞬雪斬(雪が持つ突進技)のような、一見使いにくそうな技であっても、

●立ちAキャンセル瞬雪斬

というコマンドを1セットとして入力すれば、立ちAをもしガードされていたとしても、瞬雪斬が出ずにすむわけだ。当然立ちAがヒットしていれば瞬雪斬も連続技となり、しかも昇華を狙うことも可能となる。

これらから、力の長所は、「技が当たっているか否かを確認する必要がなく、毎回キャンセル必殺技を入力しておけば、相当のダメージを奪うことができる」ということがいえるだろう。



必殺技が出ないことを特性と考えてみよう。

それでは剣質・技はどうか。

とりあえず問題なく説明できる範囲としては、連殺斬を使えば、より安全に大ダメージを狙えるということだろう。例えば、⬅A・A・Aまでは（初弾以外）絶対に弾かれる危険性がない連殺斬があるとしよう。この連殺斬を出している最中に、攻撃がヒットしているかどうかを確認するのだ。ヒットしている場合は、大ダメージを奪える必殺技につなげ（この場合はガードされる心配をする必要はない）、ガードされているときは連殺斬を止めればいい。

つまり、連殺斬を出しても弾かれない時間が長ければ長いほど、強いといえるわけだ。

☆ただし、プレイヤーのレベルが高ければ、「安全に連殺斬を出せる時間が短い」というハンデを持つキャラを使った場合でも、そのハンデを克服することは可能である。



ここまで技を出して、ヒット確認を行うのだ。

さて、さらに工夫してみよう。連殺斬をガードされた場合のスキをうまくカバーしていくのだ。その際に注目していくのは、やはり必殺技だろう。

連殺斬をガードされたときのスキよりも、必殺技をガードされたときのスキのほうが小さい、あるいは同程度であれば、削りダメージを考えても必殺技を出していったほうが得なはず。

現実問題として、ガードされても反撃されにくいレベルの必殺技であれば、削っていったほうがいいと思われる。

ただ、連殺斬キャンセル必殺技を出すとき、必殺技を弾かれてしまうケースはままある。その場合、相手は弾きボタンを連打していることが多い。この場合は、必殺技を出さなければ、相手の弾きモーションを空振りさせることができる。とりあえずは駆け引きとなっているわけだが…。

与える削りダメージと弾かれたときの受けるダメージを比較すると、若干リスクが高いのは、必殺技を出す選択。この配分は、プレイヤーによるところのなので断定はしかねるが、安全重視派のプレイヤーは考えさせられてしまうところだ。



この配分によって勝敗が分かれているのも事実。ゼロでいいわけでもないのだ。

だが逆に言えば連殺斬キャンセル必殺技まで弾くことが不可能ならば間違いなく使いやすいといえることになる。わかりやすい例を挙げれば、覚醒後の楓の連殺斬がある。⬅A・A・A・Bまでは、ディレイ（入力を遅らせる）をしなければ絶対に弾かれることはない。だが、ここでBキャンセル連刃斬（突進技）×2（・飛び道具）、という流れまで1セットで入力すれば、弾かれる心配がないのはそのままに、削りダメージを奪うことができるわけだ。しかも、⬅Aがヒットした際は連続技にもなっている。

覚醒後の楓の例は極端だとしても、似たような連殺斬の組みあわせは各キャラで可能なはず。つまり、技の長所は、「技が当たっているかどうかを確認する時間があり、ヒットしていた場合は大ダメージを、ガードされていた場合は削りダメージ(及び武器飛ばし値)を奪うことができる。なお、弾かれてしまう危険性は剣質・力よりも低い」となるわけだ。

剣質・技の利点の説明をわかってもらった上で、補足がある。それは、

●剣質・力において相手にガードされた場合でも、必殺技にキャンセルできる通常技が存在する

ということ。この要素により剣質が力であっても剣質・技のメリットを一部得ることのできるキャラがいることになる。

簡単な例を挙げれば、守矢の立ちCがそれにあたる。立ちCキャンセル月影（突進技）×2、とすれば、剣質・技と同様に削りダメージを与えることができ、また、もちろん立ちCがヒットしていた場合は連続技にできるわけだ。

打撃を出したときのチャンス

●力の事実

ほとんどの剣攻撃は相手にガードされてしまうとキャンセルをかけて必殺技を出すことができない。

←利点を探そう

攻撃をガードされたときには必殺技が出ないわけだから、いくら技後のスキが大きい必殺技であっても、「ヒット時のみキャンセル必殺技が連続技になる」、すなわち剣攻撃の単発の威力が上がったと考えることができる

●技の事実

連殺斬が使える上に、攻撃をガードされていてもキャンセルで必殺技が出せる。

←利点を探そう

途中ではじかれる可能性がない連殺斬を使っていれば、攻撃がヒットしている、と確認できたときのみ連続技を決めていくことができる。また、ガードされてもスキのない（少ない）必殺技をキャンセルして出せば、体力を削れる上に反撃される心配もなく、安心して闘いを進められる。

ガードを崩す能力

●技の事実

AないしBの通常技の中に下段があれば、下段を絡めた連殺斬を作ることが可。

←利点を探そう

それだけ相手のガードミスを誘いやすくなり、B+Cの性能が悪くても、剣質・力よりは使用する機会が多い。

●力の事実

連殺斬が使えない

←

剣質・技に比べて若干不利。

●剣質を問わない事実

下段技から、目押し（連殺斬ではなく、タイミング良く攻撃を当てていくこと）でほかの技が連続技になる。

←利点を探そう

剣質・力であっても、相手のガードミスを誘うことが一応可能（下段技を絡めた連続技を作れる）。

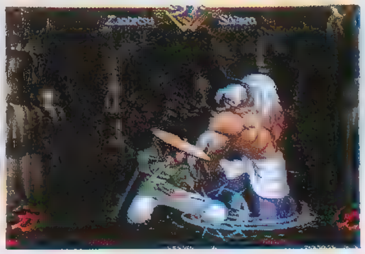
これで、剣質のどちらが強いかを決めるには証拠が弱いかもしれない。それは、
●ジャンプ攻撃が使いにくい
●B＋Cがどうやっても使えるものとは考えられない（出が遅すぎる、コマンド投げをもっている、すでによろけを回復されてしまうレベルに達している、等）
のいずれかが該当するキャラが存在するからだ。


コマンド投げがあるなら、打撃を出すか否かで十分。

それでも、例えば剣質・力の守矢よりも、剣質・技の守矢のほうが、「力の守矢は強烈な下段技を持っていない。つまりガードを崩すプレッシャーがやや弱い」という理由から、一歩リードしているといえるはずだ。↙Aが下段で、さらに連殺斬に組み込める中断技の↙Aという特殊技を持っている面から見ても、それはうかがえるはず。

だが、この例とは逆に、この要素に関わりを持たないキャラもいる。A及びB攻撃に下段を持たないキャラだ。楓、鷲塚がその例で、A・↓A、B・↓B、このいずれも下段ではない。これでは、いくら連殺斬があってもガードを崩すプレッシャーはないことになる。

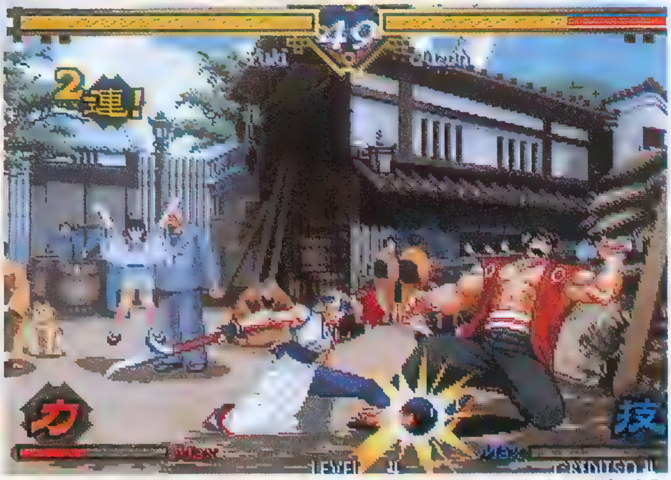
ここで、目押しで連続技になる要素も考慮する必要が出てくる。先に挙げた2人は、↓Cからの A攻撃が連続ヒットする。つまり一応は下段からの連続技が成立するわけだ。


目押し連続技は、ガードされると展開が苦しい。

一応というのは、「↓CからA攻撃につなぐときに、弾かれてしまう危険性がある」からで、この点では連殺斬よりも性能は劣っているといえる。また補足になるが、↓Cや↙C単体のダメージはかなり少ないので、与えられるプレッシャーにはやや限界が見えている。

ここまで考えると、2人の剣質に差が見えてくる。楓は、
●↓C・Aから、
（力）キャンセル連刃斬
（技）連殺斬からのヒット確認→派生
という連携を組み込むことで、どちらの剣質も結構なダメージを望むことができる。が、一方鷲塚のほうは、
●↓C・↓Aから、
（力）これ以上は望めない
（技）連殺斬から派生
となってしまう性質上、力よりも技のほうが優れている感は否めないわけだ。

それではまとめてみよう。「下段がある連殺斬ならば、それで十分。それ以外の場合は、目押し連続技で補うなり、単発が痛い下段技を使うなりして補っていくといい」といったところだろうか。



もちろん下段技を目押しで連続ヒットさせられる上に、キャンセルが可能ならば、十分なプレッシャーになる。

空中戦は？

●**力の事実**
剣質・技に比べて、同じ攻撃を当てた場合でもダメージが大きい。
←利点を探そう
単発技しか当たらない場合、すなわち、主に空中にいる相手に対しては剣質・技よりも有利。対空弾きに成功した後など確実に大ダメージを望める状況のときはなおさらのこと有利。

●**技の事実**
同じ攻撃であっても、剣質・力より攻撃のスピードが速い。
←利点を探そう
若干反応が遅れても、対空攻撃が成功しやすい。

これは非常に重要な要素だ。結局のところ、対戦回数が増えるにつれ、空中戦（空中ガードを絡めた攻防）になる機会が多いようで、そのようなときには剣質・力のほうが有利なことは自明の理というもの。唯一、気になる点は、剣質・技のほうが、攻撃力発生までが総じて早いということだ。プレイヤーレベルによって、この要素の強弱は分かれるところだが、チェックしておく内容ではある。


とくに空中ガード不可技に注目したい。

空中戦になったときには、お互いの攻撃のリーチによって対空技を使い分けなくてはいけないが、いずれの剣質であっても、その技のリーチそのものは変化しないため、ここでは考える必要がない。単純に剣質別のダメージ差を認識しておけば、ある程度までは（つまりスピードの違いを留意すれば）、剣質・力の有利度合いが分かるはずだ。

ワンチャンスの破壊力

●**力の事実**
ゲージが溜まりやすく、昇華をすることが可能。潜在奥義も持ち合わせている。
←利点を探そう
少ないチャンスをものにして、一発逆転しやすい。

●**技の事実**
連殺斬を使える上に、乱舞奥義を使うことも可能。
←利点を探そう
多くのチャンスを得つつも、そのチャンスを毎回逃さないで闘える。乱舞奥義を連続技に組み込めば、ダメージアップも可能。また連携に組み込んだ場合でもチャンスが増える。

難しく考える必要はない。1回のチャンスで、どれだけのダメージが奪えるか、ということを主に注目していけばいいわけだ。

主なねらい目は3つ
・ジャンプ攻撃ヒット後
・地上の攻撃を弾いた後
・相手が弾きを空振りした後

この状況から何を狙っていくかを主に注目してみるといいだろう。ただ、ゲージが溜まりきっているか否かによって、奪えるダメージが変わってくるので、奪えるダメージそのものだけでは優劣は付けられない。ゲージが溜まっていく早さも考えなくてはならないわけだ。当然、キャラによってスピードは異なる。単純な情報ながら、読みとるのはなかなか難しい。


意外にうまくいかない反撃の一つだ。

情報は君が書き換えるんだ

さてさて、では実際はどうなのか、をキャラ別に考えていきましょう。自分なりにデータを訂正していくと、より自分らしい「技？力？どっちなのかデータ」ができあがるのでは？ 決して手を抜いたわけではありません。当然のことではありますが。この記事を話の糧にして、対戦が盛り上がってくれれば幸いです。

十三の対戦攻略で、「立ちBから、大の金剛羅壁に繋がる」とありましたが、金剛羅壁ではなく、激震の間違いでした。スマヌ。（ぶちけん）

■A・通常技（主にA攻撃）からキャンセルで連続ヒットする必殺技■B・「力」でガードされても必殺技にキャンセルできる通常技■C・AAからの連殺斬を始めて、どこまでが絶対に弾かれることがないか■D・ガードされた後ならば反撃を受けにくい、あるいは受けない必殺技■E・下段を絡めた派生（連続技）はあるか■F・対空手段に使う技■G・対空弾きに成功したとき、あるいは相手の空中ガードを読んだとき■H・弾き成功時に何を決めるか■I・相手の弾きを空振りさせたとき■J・情報提供者からの注意・コメント■K・判定理由

御名方　守矢

A・ほとんどOK（月影）Bから（超奥義・潜在奥義）
B・立ちK、↙K
C・⬅A・A・⬇A
D・月影（朧）
E・ない、強いていえば朧下段
F・新月・JB・⬅B・⬇B
G・➡B・⬇B・立ちB・潜在
H・（力）立ちB →（月影×2 →新月）or超奥義（潜在）
（技）ダッシュA・A・B →月影×2 →新月
I・（力）（技）とも同上
K・一撃が勝敗を決めるような展開ならば、若干力のほうが強いようだ。連続技の、立ちA→月影 →超奥義を身につければさらに強くなれる。だからといって技が弱いというわけではなく、ほぼ五分である。ただ決定力にかけるのが難かも

力　技

一条あかり

A・星の巡り（絶対ではないのか悩み）
B・立ちK、⬇K、⬅A、↙K
C・⬅A・A・A
D・天空といえなくもない
E・なし
F・⬇B・星の巡り、B+C、潜在
G・⬇B・B+C・潜在・➡B
H・（力）A →星の巡り（ →超技）、B →天空
（技）⬅A・A・A・B→天空or超技
I・同上、清姫
J・泥田坊関連は触れていないので注意しておいてほしい（P）
K・昇華が非常に難しい上に、A →星の巡りが連続技になりにくい。各技の性能もなぜか力よりも技のほうがいい。リーチが短いのでじっくり闘うのも不得手。よって…

力　技

紫鏡

A・斬肉鎌鼬（A）
B・立ちK、⬅A、↙K
C・⬅A、A、⬇A
D・斬肉かまいたち、廻転肝えぐり（A）、超奥義
E・ない、立ちAから立ちA（B）ならあるが下段ではない
F・⬇B、立ちB
G・立ちB、⬇B、➡B・潜在・超奥義
H・（力）立ちB →斬肉（A） →⬆B →臓物探り
（技）A・A・B →廻転肝えぐり
I・（力）斬肉（A） →追い打ち、コマンド投げ
（技）Hと同じ
J・潜在・超奥義をもっと使っていけると思うが、難しいかな（P）
K・連殺斬を使っていくことが難しいキャラなので、力のほうがよさそう。ゲージが溜まりやすい面からも力ですかねぇ

力　技

楓

A・連刃斬×2 →大空牙 →B追い打ち
B・立ちK・↙K
C・⬅A・A・A（・B）・連刃斬
D・連刃斬×2、（小空牙）
E・⬇KからA攻撃or⬇K
F・空牙・⬇B・➡B・ジャンプB
G・➡B・活心・伏龍
H・（力）ダッシュA →連刃斬×2 →空牙（伏龍）
（技）ダッシュA・A・B →連刃斬×2空牙→（連刃斬）
I・（力）（技）ともに同上。場合によっては⬇Kを数段増やす手も有効。ジャンプ時⬇Bからの連続技も狙える
K・覚醒時の空牙のスキのなさを考えると技だが、覚醒しやすくて1発が大きい力も強い。だが、削り能力を考えると…

力　技

斬鉄

A・ほとんとOK（気孔砲か朧斬り、超技）
B・立ちK・↙K
C・⬅A・A・A
D・流影陣 →流影刃
E・⬇Kから⬇Kor立ちA
F・B+C・朧斬り
G・➡Bくらいか
H・（力）前ダッシュ →⬅B →気孔砲 →超奥義
（技）前ダッシュ→⬅AAAB→（流影陣→流影刃）あるいは超奥義
I・同上
K・技の必殺技は多段ヒット技が多いので、ゲージの溜まり方は実は早い。真剣勝負になった場合でも、技の性能を使って闘うことは十分可能。対して力は使いにくさが感じられる。やはり忍者

力　技

直衛示源

A・（立ちB） →烈咆吼
B・立ちA・立ちK（弾かれやすいかも）
C・⬅A・A・Aまで
D・烈咆吼（A連打）
E・なし、ただ⬇Bは下段（いまいちかも）
F・JA・後ろJB（いまいち）
G・絶咆吼（痛い）立ちB
H・（力）コマンド投げorダッシュC→絶咆吼
（技）⬅A・A・A・B・➡B
I・（力）ダッシュC →絶咆吼orコマンド投げ
（技）Hと同じ、またはダッシュ後各種投げ
J・ダッシュCと➡Cは似たようなモーションですが、別の技です。連続技はダッシュCからなので注意しましょう（N.O）
K・示源を使って弾くのが得意なら力でもいいだろうけど、相当努力が必要。技ならAキャンセル超奥義も決まりやすいし

力　技

神崎十三

A・小金鋼重墜（Bのみ）轟弾衝（レベル1）
B・なし
C・⬅A・A・A
D・轟弾衝（レベル1）
E・なし
F・B+C、ジャンプC、轟弾衝（レベル1）、➡B
G・轟弾衝（レベル3）、➡B、コマンド投げ
H・（力）B →小金鋼重墜（ →超奥義）
（技）⬅A・A・A・B→小金鋼重墜 →轟弾衝（レベル1）
I・（力）コマンド投げorHと同じ
（技）Hと同じ
J・力のほうが投げ全般の出が早い？間合いが広い？等の理由で、やたらと決まりやすい気がする（田渕健康）
K・技のメリットが感じられない気が…。投げ狙いor大攻撃狙いなのか、やっぱり!?

力　技

李　烈火

A・炎扇翔・龍槌旋・炎龍擺尾
B・立ちA・B・C、⬇B・C等
C・⬅A・A・⬇AまでOKだが、連殺斬をどこで止めても反撃がある。
D・なし（龍砕落はいきなり出せない）
E・⬇Bにキャンセルが可能
F・炎扇翔・A+B
G・画面端でなければ炎扇翔・潜在（弾き後）
H・（力）前ダッシュ後立B・C・炎龍擺尾（→超奥義）
（技）前ダッシュ後A・⬇A・B・⬇C×2→龍槌旋（超技を組んだコンボも良）
I・（力）炎龍擺尾（→超奥義）（⬇Bスタートも良）
（技）状況によりすぎて説明不能（Hに同じ）
J・攻めてるようで自滅しているような気が非常にするんだけど…（ももやん）
K・ですね。確実に勝つならば力がいいかも。

力　技

玄武の翁

A・大亀笠・亀舞
B・立ちK
C・⬅A・A・A・Aor⬅A・⬇A・⬇A
D・亀舞（C）
E・⬇A（×2）から⬇Aor立ちA
F・⬇B・亀舞・亀舞（C）
G・潜在・⬇B・亀舞
H・（力）大亀舞 →超技、ダッシュ⬇B →亀舞（C）
（技）ダッシュA・A・A・B・亀舞（C）→↙B追い打ち
I・（力）➡B・B→亀舞（C）→↙B
（技）Hと同じ
K・細かいダメージだと決定打がない。確かに技のほうがガードを崩しやすいが、技術さえあれば力でもそれは可能で、弾きからの1発は大きな魅力。潜在もいい

力　技

鷲塚慶一郎

A・狼牙（俊殺）
B・立ちK、↙K
C・⬅A・A・A・B・➡B（滅多に弾かれない）
D・あえていうなら　俊殺（疾空殺）
E・⬇Kから⬇Aまで
F・ジャンプA、ジャンプB、⬇B、大虚空殺（威力順）
G・➡B、⬇B、真狼牙
H・安定するなら（力）狼牙 →（真狼牙 →）↙B
（技）A・A・B（狼牙真狼牙）B
I・（力）間合い近ければ立ち→狼牙（ →真狼牙） →B
（技）に同じ
J・鷲塚は断然力。技だと真狼牙が使いにくい（ゲージが溜まりにくい上につながりにくい）。技は単体ダメージも低い（MVP）
K・真剣勝負になると、やはり力のほうが使い易い。ただ、弾きポイントが少ない連殺斬は注目に値する。要は慣れかも

力　技

天野漂

A・桂馬の高上がり・雀刺し
B・立K・↙K
C・⬅A・A・⬇A
D・雀刺し
E・⬇Aから⬅Aor⬇A、あるいは立ちK
F・桂馬の高上がり・⬇B・高飛車
G・桂馬の高上がり・⬇B
H・（力）大雀刺し →超技orダッシュ立ちK →桂馬
（技）ダッシュ（⬇）A・⬇B・⬇A →小雀刺し
I・（力）Hに同じ
（技）Hに同じ、あるいは大雀刺し→↙B
J・単発技に頼りがちなので、やはり力だろう。連殺斬よりも力の連続技のほうが痛いし、超奥義は単体では…。いずれも、シビアな試合にはややつらいけど、結局…

力　技

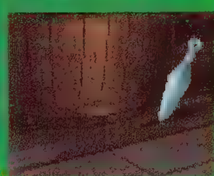
雪

A・瞬雪斬
B・⬇K
C・⬅A・A・A（→小瞬雪斬）
D・基本的にはない
E・⬇Kから⬇Kor立ちA
F・⬇B・霜華・氷鏡（遠い順）・B+C
G・➡B・真・雪風巻
H・（力）、（技）ともにAorB →瞬雪斬
I・同上
J・技は、少々のラッシュ後、連殺斬からの瞬雪斬で武器を落とせるのが強み。力はワンチャンスで勝てるから、結局どっちも強い（はまー）
K・ワンチャンス重視の力のほうが、雪に向いているかも。待ち合いにも強くなるし

力　技

幕末蒼龍伝 最終回

あかりのジョブ、陰陽師関係プラス百鬼夜行について好き勝手に語ってしまいました。



阿部晴明も納得 陰陽五行と月華の剣士

「すべては陰陽の流れの中に」

☆マジカル・リトルガール一条あかりの使用する格闘スタイル「一条流陰陽術」。ゲーム内ではムカデ式神や妖怪を召喚するこの「陰陽道」とは一体どのような哲学だったのでしょうか？

日本の「陰陽道」は陰陽と五行という観念が融合した「陰陽五行説」なる古代中国の思想に端を発します。

「陰と陽の二元で万物の生成変化を説明する」という陰陽説の一例をあげると、

陽…男・夫・力・藤堂竜白・草薙京・ゴズウ・ボケ
陰…女・妻・技・藤堂香澄・八神庵・メズウ・ツッコミ

となります。このように、陰陽説の二元とはカッチリ決まった観念ではなく、陰から陽へ、陽から陰へと変わる可能性を含んだ原理なのです。

月華の剣士では「地獄門」の守護神で「陽」の存在であったはずの朱雀が暴走し、「陰」に転じている事実が陰陽二元説の正当性を裏付けるものであるといえるでしょう。

そして五行説は、木・火・土・金・水の五元素が宇宙全体を構成しているという思想です。この五行は四季（春夏秋冬と土用）やニンジャコンバット（ジョー・ハヤブサ・コジロウ・カゲロウetc）などすべての事象に当てはまるとされています。

この二つの思想が陰陽五行説として日本へ伝来したのが、およそ六世紀ごろ。

あかりの使う「一条流陰陽術」は陰陽五行を自在に操り、本来人間にとって禁忌であり陰であるはずの「妖怪」を、陽に転じて攻撃の手段として用いることができる陰陽五行の高度な応用なのではないでしょうか。

CHECK
陰陽＝万物を構成する二元素＝生命の源

「画面効果に見る『陰陽五行』対極図」

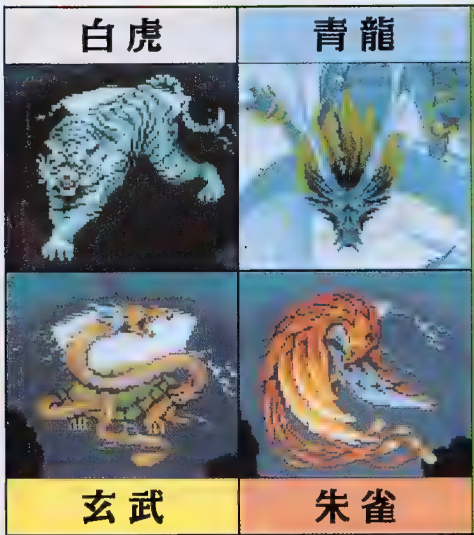


☆百鬼夜行後に表示される『対極図』。五行の徳の交代循環の一つ「相生（木は火を生み、火は土を生み…無限ループ）を陰陽で分類、図式化したものが対極図です。

白い巴（勾玉みたいな形のもの）の中の黒円は陽中の陰を意味し、白い巴＝陽中の陽、黒い巴の白円＝陰中の陽、陰中の陰＝黒い巴となります。

百鬼夜行に明日を占なおう！

幕末四神相応



四神の乱れと一条家

そもそも一条家がなぜ四神の監査役に抜擢されているかというと、古くから青龍・朱雀・白虎・玄武の四神の観念は前記した五行陰陽説にも適用され、木＝青龍・火＝朱雀・土＝中央・金＝白虎・水＝玄武という図式になります。よって四神の動きを観察するには陰陽五行に精通した強力な陰陽師の一族・一条家の力が必要になったのです。注・この記事内容は新声社調べのものです。

「あかり」になりたい、またはコスプレ予定者たちへ…

☆ヨガ星人プリティ・ヨ○ガ（漫画）いわく、

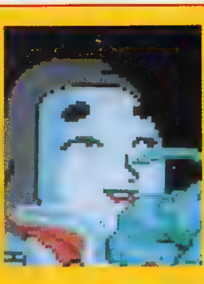
「『エセ関西弁使い』はぶち殺オーす―2、3度殺して5、6度殺オーす!!OK!?」

だそうなのであかりになりきる時は、絶えず正確な関西弁を発声できるように留意しておきたいものです。

幕末妖怪倶楽部 昇華完了の巻

☆月華ムックにおいて、「妖怪クイズじてん」、「ビッグコロタン妖怪大図鑑」などの名著を紐解き、骸鬼・百鬼夜行の19体中、白ぼうず、狂骨、輪入道、あみきり、油すまし、あかなめ、ぬらりひょん、ぬっぺらぼう(ぬっへほふ)、小豆洗い、おとろし、一つ目小僧の11体までは確認したものの残りの8妖怪を「わかりません。誰か調べて〜」と不明のまま終わらせてしまったやさくれ一代ライター福田栅太郎。そんな彼のしけきった叫びに東京都の久保田亘君が答えてくれたぞー

「全部わからなくてすいません（↑久保田氏コメント）」いやとんでもない、十分です！ありがとうございました。



↑この尼さんは「土蜘蛛草紙」（南北朝時代の作品。たしか作者不明）に出てくる人。

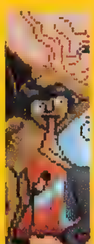


↑この黒いのは水木しげる先生の本で見たことがあります。座敷わらしかも？

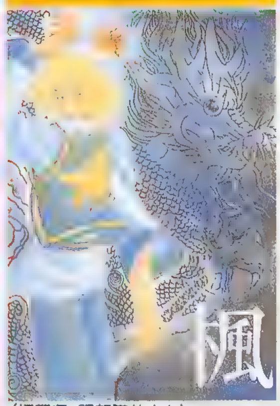


↑この3匹は「百鬼夜行絵巻」（室町時代・土佐光信作？）に描かれているモノで、特に名前はありません。

☆月華の剣士ムック第一弾において、「キジムナー」と銘記した妖怪が実は、丸毛（貯金箱の形になれる妖怪。毛玉に目と手足がついている）である可能性が高いことが判明しました。



てへっ。失敗失敗



（福岡県・服部靡蔵さん）

44Pに続く


"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応
あっ「R」だ。
僕らは「R」を忘れない。
CONTENTS
◆ R・TYPE / R・TYPE II
◆ デジタル設定資料集「R'S LIBRARY」
◆ 最新作「R・TYPE⊿」ムービー
R・TYPES
僕らの「R」キャンペーン実施中!!
商品の解説書にあるクイズの答えを書いて送ろう!
抽選で特製オリジナルグッズをプレゼント!
NOW ON SALE!
好評発売中
5,800Yen (税別)
irem
アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社
〒924-0051 石川県松任市福留町655番地
ユーザーサポート・TEL:076-277-3803
スタッフ募集中
①CG・グラフィックデザイナー ②プログラマー
詳しくはお気軽に076-277-3800 担当吉本までどうぞ
ホームページアドレス・http://www.irem.co.jp/

CONTENTS GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE·No.216
3.15 March 1998

新芽と新作どちらが先か!?
新作前線、北上中!

卒業前にもうひと花!
攻略前線、驀進中!!

ビデオゲームアップデイツ

COMIC

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

さて、いよいよ近づいてきたAOUSHOW! ただいま(1月27日!)編集部では、今号の特別付録「AOU SHOW最強ゲームはどれだ!」の製作に大わらわです。
本誌のほうでも併せて各タイトルを今後、追っていくのでヨロシク! ビッグタイトル目白押しな感じなだけに、これからのゲームセンターが楽しみです。



今号のむーちゃん
(茨城県 むぐるさん)
☆ちょいヤバ系のタッチ。まあ、ガロも復活したしね。

掲載広告ご案内

表紙:「電車でGO!2高速編(鉄っちゃん)」

イラスト.藤原ひさし
表紙写真:「スターグラディエイター2」

幕末浪漫 月華の剣士

TM ©SNK 1997

御名方守矢 逸刀流剣術指南

これぞ活殺の神髄なり

守矢に一番必要なのは、知識より、技術より、冷静な心だ。

担当：MFC-ぴぐ



まずは剣質からといきたいところだが、守矢は力、技それぞれで動きや攻め方が違うので、どちらの剣質を使っても違う楽しみかたができる。一撃の重さで勝負か、手数で押すか、自分の好みにあった剣質を選ぼう。

もう一度必殺技の性質を理解

守矢の必殺技はちょっとした使い方の工夫で、技のスキを小さくできる。

まずは逸刀・朧（⬇⬋⬅＋A、B、C）から見ていこう。

朧は単体で終わらせてしまうと意外と硬直が長く、小気味よく連発できないばかりか、間合いによっては反撃を受けてしまう。

しかし、朧からの追加入力である抜刀・再待機を使うことで、技の硬直を格段に短くすることが可能だ。

まずは朧を入力し、抜刀発動時にタイミングよくA、B、Cいずれかのボタンを押し、そのまま押し続けることで、抜刀再待機の構えを取ることができる。

この「再待機の構え」は、「朧入力時の待機の構え」と違い、ある程度溜めを持続して（押しっぱなしにして）いないと、次の抜刀攻撃が発動せずに待機の構えが強制的に解かれてしまう。

このときには硬直はほとんどないので、これを利用して朧そのものの硬直を短くしてしまうことができる。

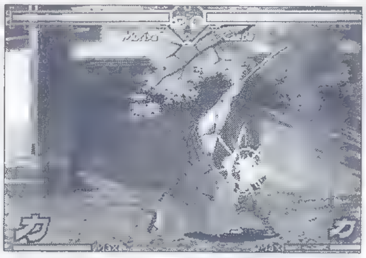
抜刀・再待機の時間を極力短くするためには、すなわちボタンを連打していればいいので、朧を出すときはボタンを連打するクセをつけておくといいだろう。

こうして硬直を短くしておけば、牽制技としての役割は十分に果たしてくれるはずだ。

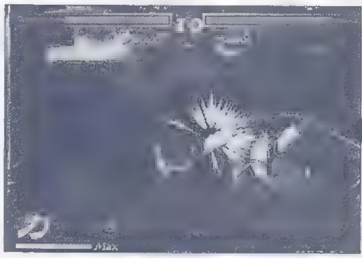
そして守矢の攻めの要となる逸刀・月影（⬇⬊➡＋A、B　3回連続入力可能）の性質もしっかり覚えておきたい。

月影は弱→弱→弱と入力した場合、2発止め→1発止め→3発出しきりの順に硬直が長くなるので、2発目まで出すのが基本。

2発で止めた場合のみガードされても反撃を受けないので、反撃してくるのを期待して弾きを入力しておくと有効だ。弱の逸刀・新月（➡⬇⬊＋A、B）も上半身の食らい判定が小さくなるので、上半身を狙ってくるような攻撃に対しては強い。



月影は2発で止めれば、



弾きが狙えるくらいスキが少ない。

2発止めに対して手を出してこないような相手には、連殺斬や立ちCからさらに月影を狙ったり、変化をつけるために下段・朧や歩月につないでもいいだろう。

3発目はいちおうしゃがみガード不可なので、たまには相手がしゃがんでいることを期待して出してもいい。もちろん立ちガードされたらエライ目にあうのは間違いないのだが、しゃがみ状態にヒットした場合は両者ともほぼ五分の状況なので、出の速い⬅＋Aや投げを狙ってもいいだろう。

逆にやってはいけないのが1発止め。特にメリットがあるわけでもなく、ガードされると反撃を受けてしまうので、できるだけ2発目までつなぐようにしよう。

守矢の基本方針

剣質を問わず、守矢の攻めの組み立ての中心に据えられるのは、なんといっても月影だ。

もちろんキャンセルから出していくほうが有効なので、まずは相手に近付くことを考えよう。

そのためには跳び込みを狙うわけだが、威力を期待するならジャンプ強斬り。しかしジャンプCもかなり強く、相手の頭上を狙って蹴りを出せばめくりが狙えるうえ、着地

逸刀・朧 硬直短縮法



結論：朧を出したときはボタン連打

で相手の裏に落ちることも多く、ガードを惑わせることもできる。

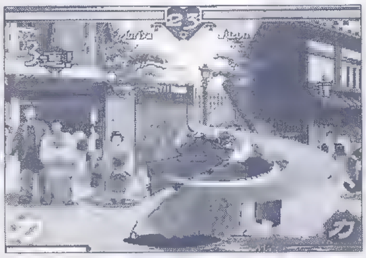
そして剣質・力なら立ちCから、技なら連殺斬から月影へつないでいこう。

月影はとりあえず2発目まで出しておいて、ガードされたら前述のように弾きや朧などを狙う。

2発ヒットしたら空中の相手に強・新月で追い打ちし、ダウンしたところに↘+Bか立ちCで追い打ちだ。↘+Bは入力をミスすると強斬りを空振りすることになるので、手堅くいくなら立ちCを使うといいだろう。

強・新月で追い打ちするときは引き付けて出すと2ヒットしてダメージが高いので、なるべくひきつけるようにしよう。ただし月影が遠い位置から当たると新月での追い打ちが届かないので、そんなときは月影を3発出しきってしまおう。

ダウン攻撃を当てたら一瞬間を置いてバックジャンプCを出してみよう。タイミングと間合いを微調整することで、相手がこちらに移動起き上がりしてきたところに技を重ねることができるぞ。



ダウン攻撃を当てたら、



バックジャンプCを移動起き上がりに重ねてみよう。

剣質・力編

剣質・力ではキャンセルのかかる技が少ないので、必然的に使える技が限られてくる。そこでメインになるのはヒット、ガードを問わずキャンセルのかかる立ちC。

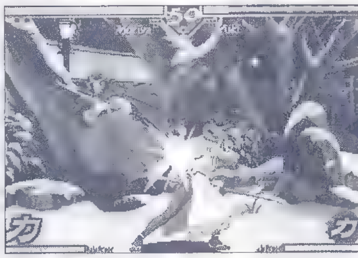
立ちガードできてしまうのが残念だが、リーチの長さ、判定の強さともキャンセルも問題ないので、ここからキャンセルをかけて月影につないでいこう。

また超奥義が使える状態なら月影から昇華で十六夜月華（→←↙↓↘→+AB）にもつなげられる。月影の1発目、2発目とも昇華可能だが、2発目からだと相手が浮いて威力が格段に落ちてしまうので注意しよう。1発目からならかなりの威力だぞ。

潜在奥義である乱れ雪月花（→←↙↓↘→+A）はガードされたときのスキが大きいので、連続技として使うか弾きの後が狙いめだ。



月影の1発目から、



昇華で十六夜月華へ。

剣質・技編

剣質・技では連殺斬が主役になる。守矢がよく使う連殺斬は←+A→A→A→Bか、しゃがみA→立ちorしゃがみB。ここからやはり月影の2発目までつないでいく。

守矢はしゃがみ弱斬りのリーチが長いので、そこから立ち強斬りにつないでいくのが非常に有効だ。

また普段狙う連続技は月影×2→強・新月でなんの問題もないが、技なら月影×2→双月（弱・新月→強・新月）も連続技になる。ただし、これも引き付けが重要なうえダウン攻撃が入らなくなるので、無理に狙う必要もないだろう。

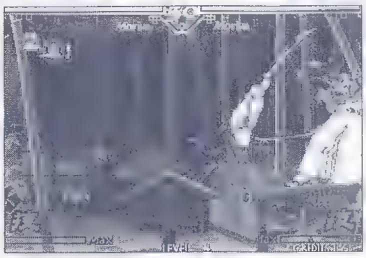
さらに相手を画面端に追い詰め、少し離れた間合いから、月影×2→上段・朧→空中追い打ちも可能。この追い打ちは新月のようにダウンする技でもいいが、通常技や月影1発止めを当ててあえてダウンさせずに、着地したところにしゃがみA→Bの連殺斬やB+Cを重ねにいくということもできるぞ。

同様に、月影×2→立ち弱斬りorしゃがみ強斬りでダウンさせないようにして、着地をしゃがみAで攻めることもできる。これはしゃがみAから連続技を狙える剣質・技でこそ使う意味がある。

乱舞奥義は前号の乱舞奥義のページでも紹介したように、連殺斬にキャンセルをかけて発動するのが理想。連殺斬がヒットしていれば、連殺斬→（乱舞奥義発動→）立ち強斬りor→+B×5〜6→連殺斬→月影×2→強・新月→ダウン攻撃を決めてやろう。

強斬りから連殺斬に戻るときは、←+Aを連打していれば、乱舞奥義が切れたところで自動的に←+A→A→Aまで出てくれるので、←+Aの柄攻撃の次のモーションが見えたところでBを入力しよう。

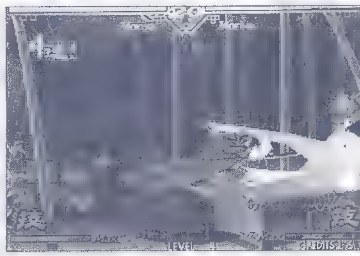
もし乱舞奥義を発動したときに相手がガードしていたとしても、守矢には逸刀・水無月（↙+A）というしゃがみガード不可技があるので、ガードを崩しやすい。しかもB+Cと違い、相手を吹っ飛ばしてしまうこともないので、ガードを崩してからそのまま強斬り連打にもっていけるのも水無月の強みだ。



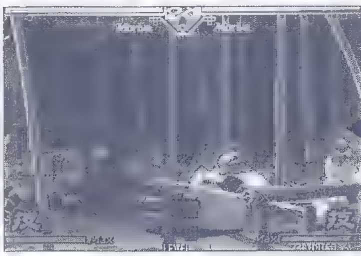
月影の2発目で浮かせて、



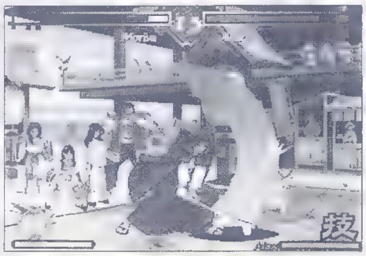
まずは朧で拾って、



さらに月影で追い打ちし、



着地にしゃがみ小斬りを重ねよう。



乱舞奥義中なら水無月が頼れる。

弾いた後の行動

弾きは比較的リスクの大きい行動なので、それに見合うだけのリターンをよく考えて使わねばならない。

ただ守矢は強斬りの発生が遅いので、弾いても間に合わないことが多い。そのため弾き→強斬りからの月影が必ずしも安定というわけにはいかないので、もっと狙いやすいものを考えてみよう。

通常技弾きの←+Dや↙+Dが成功したら、直接月影から連続技を狙う。

必殺技弾きの→+Dや↘+Dが成功した場合、月影を入力してもコマンドの都合上、新月が出てしまうことが多い。

これを避けるためには、力なら立ちCから、技ならしゃがみA→立ちBから月影につないでいこう。あるいは、コマンドの重複を利用して、強・新月でも構わない。これは特にジャンプ攻撃を返すときにも有効だ。

月影の存在でペースをつかみやすい守矢。力での昇華の威力、技での連殺斬からの手数の多さといった両方の側面から考えるとさらに楽しく遊べるキャラになるぞ。

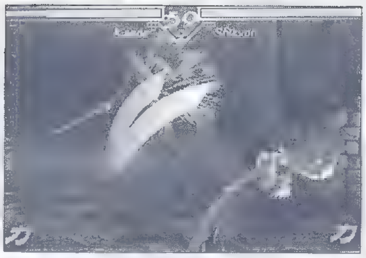
エンディングを見よう!
VS CPU戦攻略!

全キャラのエンディングを見たいと思っているキミに捧げる。

担当:制服ふりーくCHU

1~8人目まで一気になぎ倒せ!

CPU戦の1~8人目までは、基本的には(小)ジャンプで跳び込んでヒットしたら連続技をいれ、ガードされたら再度跳び込む「跳び込みパターン」を使っていく。後半のCPUは対空技を使ってくるようになるが、何度も跳び込んでいけば当たるのでめげずに繰り返そう。


結構イライラする雪・紫鏡戦。落とされてもめげるな!

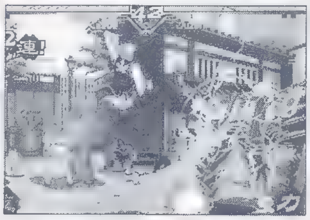
また、例外として李烈火戦では近距離で弾きを多用(割と適当に出していい)すると、よりスムーズに勝てるようになる、覚えておこう。

ではここからは各プレイヤーキャラ毎の、跳び込みから使っていく技とその他のポイントを紹介していこう。

●楓

ジャンプBで跳び込み、立ちBキャンセル連刃斬を狙っていく。連刃斬はガードされていた場合は2発で止めて再度跳び込み、ヒットしていた場合は3発目まで入れていこう。超奥義が使える状態ならば連刃斬の3発目の代わりに伏龍をきめていけばさらに効率がいいぞ。

また、覚醒した状態ならば空牙Aを連発しているだけで勝つこともできるぞ。


実は楓はこれだけでクリアできます。

●雪

ジャンプBで跳び込み、しゃがみCキャンセル瞬雪斬Aを狙っていく。

瞬雪斬の後はガードされようがヒットしようがすぐにしゃがみCを出しキャンセル瞬雪斬…以上の繰り返しだ。「力」なら瞬雪斬に昇華をかけて雪風巻を使えばなおよし。雪風巻ヒット後は立ちCで追い打ちも忘れずにね。

●十三

ジャンプBで跳び込み、「力」なら立ちAキャンセル轟弾衝、「技」なら➡A↓A↓A↓B↓金剛重墜Aを狙っていく。

また、ジャンプBを繰り返すだけの簡単なパターンもある。

●あかり

ジャンプBで跳び込み、「力」なら立ちBキャンセル星の巡り、さらに昇華して六合、「技」ならA↓A↓Bキャンセル清姫か六合を狙っていく。

●天野

ジャンプCで跳び込み、立ちAキャンセル将棋倒しを狙う。または、おもむろに雀刺しを出し、ガードさせてCPUの反撃を誘い、高飛車で返していくパターンもある。高飛車の後の追い打ちはご自由にどうぞ。

●守矢

ジャンプBで跳び込み、立ちCキャンセル月影を狙う。

ガードされていた場合は月影を途中で止めて再度跳び込み、ヒットした場合は➡Bで追い打ちが入るので、忘れずに入れよう。

●玄武の翁

ジャンプBで跳び込み、しゃがみAキャンセル釣果大良Aを狙っていく。

または、相手と間合いを離して亀笠を出し、相手に当たった直後を狙って釣果大良を重ねる、というパターンもある。

●李 烈火

ジャンプCで跳び込み、立ちAキャンセル炎龍擺尾Aを出す。そしてすぐに炎扇翔を出すと高確率でくらってくれる。以下繰り返し。

●鷲塚

ジャンプBで跳び込み、立ちBキャンセル狼牙を狙っていく。ガードされていた場合は狼牙の追加技をジャンプするほうにして、ヒットしていた場合はジャンプしないほうを出し、「力」なら昇華して真狼牙をきめよう。

●紫鏡

ジャンプBで跳び込み、➡Aキャンセル廻転肝えぐりを狙っていく。廻転肝えぐりの代わりに斬肉鎌鼬~追い討ち(➡B)にしてもOK。

●斬鉄

ジャンプBで跳び込み、立ちBキャンセル気孔砲を狙っていく。「力」ならさらに昇華して蟷螂双刃をきめればなお良し。

また天魔脚をしつこく繰り返すパターンもある。

●示源

相手にギリギリ当たるような間合いを保つように、ジャンプの方向を調節しながらジャンプBを繰り返す。

また、前半のCPUはあまりガードしないので、威力の高い➡Bを出しているだけでの瞬殺パターンもある。

VS武蔵

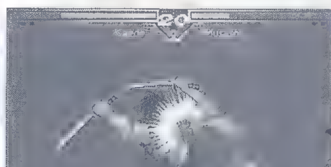
武蔵戦は基本的に跳び込みパターンでOKだ。特に試合開始直後はかなりの高確率で間欠泉(テリーのパワーゲイザーに似てる技)を出してくるので、そこにジャンプから連続技をきめていこう。


スタート直後に一気に攻め込め!

その他にポイントとして、CPU武蔵はジャンプ攻撃してきた後は、必ず続けて攻撃してくるので、そこを弾きを使って反撃する、というものがある。武蔵がジャンプをしてきたらとりあえずガードして、着地後すぐに弾きを入力してやろう。もちろん弾き後は確実に攻撃を叩き込むことを忘れないように。

また、武蔵の攻撃は大振りなので、武蔵の攻撃を見てから弾くこともできる。反射神経に自信のある人はこの方法も覚えておこう。


武蔵がジャンプしてきたらガードして…、


弾く!

VS嘉神・覚醒前

知ってる人は知ってる(当たり前)と思うが、ラスボスの嘉神には覚醒前と覚醒後の2つの形態があり、攻撃パターンも違っている。

まずは覚醒前の嘉神を倒す方法を各キャラ毎に紹介しよう。

●楓

連刃斬をあまりめり込まないように出し、ヒットしたらそのまま連刃斬を出しきり、ガードされたら連刃斬を2発目で止めて嘉神の反撃を誘って弾き、連刃斬などで反撃する。この繰り返し。

覚醒状態の空牙A連発も有効だ。

●雪

瞬雪斬Aを当て(ガードでもOK)すぐに弾くと高確率ではじけるので、Bキャンセル瞬雪斬Aを入れる。以下繰り返しでOK。

●十三

ギリギリ届くようにジャンプを調節しながらジャンプB。

●あかり
泥田坊B～鞠落とし（泥田坊中に➡C）を連発する。

●天野
まず、雀刺し→弾き→雀刺しなどでダウンさせる。そしたら嘉神の起き上がりを一瞬待って雀刺しを重ねるとまたくらってくれる。以下繰り返し。

●守矢
まず月影をガードされようが関係なく出しきって、ガードされていたらそのまま投げる。以下繰り返し。

●玄武の翁
亀舞・天をヒットするまで出し続ける。ヒットしたら嘉神の起き上がりにまた亀舞・天を重ねるとくらってくれる。以下繰り返し。

●李烈火
炎龍擺尾Aを当て（ガードもOK）、すぐに炎扇翔を出すと食らってくれる。以下繰り返し。

●鷲塚
狼牙・ジャンプする追加攻撃を出しガードされていたらそのまま投げる。以下繰り返し。

●紫鏡
斬肉鎌鼬（ガード）→弾き→斬肉鎌鼬などで嘉神をダウンさせ、起き上がりに一瞬待って斬肉鎌鼬を重ねるとくらってくれる。以下繰り返し。

●斬鉄
霞斬り（ダッシュB）をガードさせ、反撃を誘って弾く。弾いた後は朧斬りを入れてダウンさせ、すぐに間合いをとる。以下繰り返し。
もう一つのパターンとして近距離で鋼断ち・改を連発し削り続ける方法もあるが、かなり時間がかかる。

●示源
近距離で←Aをガードさせて反撃を誘い、弾く。弾いたあと➡Bを入れるとまた反撃してくるので、それをまた弾く。以下繰り返し。

VS嘉神・覚醒後

覚醒後の嘉神は普通に闘うとかなり強く、運が悪いと瞬殺されることも珍しくない。
そんな嘉神だが、全キャラ共通の実に簡単なパターンがあったので紹介しよう。
まず、嘉神が近づいてくるのを待ち、近くに来たら↘Cを出す。するとかなりの確率でヒットするはずだ（ヒットしなかったらヒットするまで繰り返す）。
そして嘉神をダウンさせたら起き上がりを一瞬待って再度↘Cを重ねると、またくらってくれる。
注意点としてはあまり近づきすぎないこと。近すぎると起き上がりにそのまま投げられてしまうからだ。
キャラによっては多少タイミングが難しいが要は慣れだ。後は同じタイミングで↘Cを出しているだけで面白いように転んでくれるぞ。
また、このパターンよりも効率のよいパターンがあるキャラもいるのでそれも紹介しておこう。

●楓
覚醒して空牙連発。

●雪
覚醒前と同じ。

●あかり
泥田坊A～鞠落とし（泥田坊中に➡C）を連発する。

●天野
覚醒前と同じ。

●玄武の翁
嘉神と間合いを離して亀笠を出し、相手に当たった直後を狙って釣果大良を重ねる。

●紫鏡
覚醒前と同じ。

嘉神って…

覚醒前・覚醒後に関係なく、嘉神は起き上がりの攻めに弱い。前記のパターンもその特徴を利用したものなのだが、要は起き上がりに技が重なっていれば何でもいいのだ。嘉神戦に慣れてきたら、いろんな攻撃を試してみるといいだろう。



なぜか良くくらってくれる↘C。そして…、


起き上がりに再度↘C。ほら当たった。

テクニカル+ストロング=究極型?

Virtua Fighter 3tb

©SEGA 1996,1997

VF3の発売からはもう1年半近くが経とうとしているというのに、いまだに新たな発見があるってんだから…。

担当：ちゃっきー

バウンド重視コンボの第2弾！
葵限定コンボ

最近になって、ますます充実してきた葵限定コンボ。葵との闘いに彩りを加える素晴らしいコンボたちを、ここでまとめて紹介しよう。

情報協力：大黒茶(カゲ情報担当)、他



普通のキャラには入らないような技が、バウンド中にヒットする。

今回はtb専用の戦術から少し離れ、最近になって日に日に充実してきた葵限定コンボを特集してみよう。

ダウンするときのバウンドの仕方が、葵のみ少し特殊なことは、以前にも紹介したとおり。このため、ほかのキャラ相手では狙えないような特殊なバウンドコンボも、葵が相手なら狙うことができる。VF3の攻略で紹介したこともある鷹嵐の勝ち上げコンボなどは、その最たる例だ。

葵限定コンボ

キャラ名	コンボ	足位置	葵の状態
アキラ	順身翻膀→躍歩→立ちP→躍歩→下K	両	―
	順歩翻膀→躍歩→躍歩→E→下K	両	―
ジャッキー	ニーキック→下K→レッグスライサー	両	立
	スピンヒールソード⇨ニーキック⇨サマー	八	しゃ
	スピンヒールソード⇨ニーキック→レッグスライサー	両	しゃ
サラ	ライジングニーコンボ➡ドラゴンスマッシュキャノン	八	立・しゃ
	ライジングニーコンボ→ロースピンキック	両	立
ラウ	柳手掛塔→虎槍掌→速旋栽腿(ディレイ)	両	―
	腿登裏旋脚→地掃腿	八	しゃ
パイ	高蹴腿→燕子双掌→連旋掃脚(ディレイ)	両	立
	腿登裏旋脚→翻身掃脚	両	しゃ
ウルフ	ニーブラスト→下K→ショートショルダー→下K	両	立
ジェフリー	ニーアタック→エルボーアッパー→ダッキングロー	両	立
	フルスイングハンマー→ローキック→ダッキングロー	両	しゃ
カゲ	弧延落(壁)→影刃→PKキャンセル→幻葉→影刃	両	―
	弧延落(壁)→影刃→PKキャンセル→幻葉→裏水車	両	―
	小ジャンプP→円月蹴り→裏水車	八	立
	小ジャンプP→円月蹴り➡影刃	八	立
	影刃→下K→影刃	平	しゃ
	影刃→下K→水車蹴り	両	しゃ
	影刃→下K→岩暫波	両	しゃ
	飛び前蹴り(⇧K)→下K→影刃	平	しゃ
	飛び前蹴り(⇧K)→下K→水車蹴り	両	しゃ
	飛び前蹴り→下K→岩暫波	両	しゃ
リオン	小ジャンプP➡斧刃脚→斧刃脚→斧刃脚→前掃腿	八	立
	旋風腿→盤肘➡斧刃脚→斧刃脚→前掃腿	平	立
鷹嵐	勝ち上げ→斬撃➡勝ち上げ➡勝ち上げ→露払い2	両	立
	丸太膝→肘当て➡勝ち上げ➡勝ち上げ→露払い2	両	立
	勝ち上げ➡勝ち上げ➡勝ち上げ➡勝ち上げ→露払い2	両	しゃ
	勝ち上げ➡勝ち上げ→鬼殺し➡勝ち上げ→露払い2	両	しゃ

備考：これらのコンボは、平地を基準にしている。アンジュレーションが絡んだ場合には、拾うタイミングが変わったり、入らなくなったりすることを覚えておこう。

凡例：平…足位置平行　八…足位置八の字　両…どちらでも可　立…立ちノーマルヒット
しゃ…しゃがみガード　下K…各キャラの持つ2Kの技　→…最速で
➡…タイミングを目押し　⇨…クイックフォワードで前進+タイミングを目押し

バウンドの法則

まず最初に、バウンドが高くなる、つまり拾いやすくなる条件を探ってみよう。いくら葵が相手でも、いつでもどこでもバウンドが高い、というわけではないぞ。

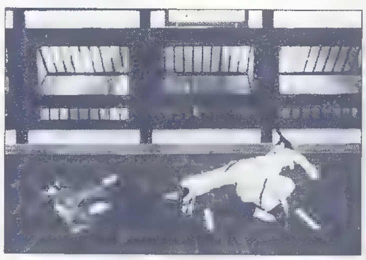
ひとつは、空中で1回以上追い打ちを入れたあと。つまり空中コンボ後、である。葵を浮かすことに成功したら、通常のキャラクターにも入るようなコンボを入れ、そのあとにバウンドを拾いやすい技を出す。例えばジェフリーのニーアタック→エルボーアッパー→ダッキングローなどがそれだ。また、ジャッキーのスピンヒールソードからのコンボのように、通常キャラで拾えるバウンドコンボを入れてから、さらに葵専用のコンボにつなぐものも多数ある。



ダウンを奪う技が、葵のしゃがみ状態にヒットしていれば…。

もうひとつは、葵のしゃがみ状態に技を当て、ダウンを奪ったあと。この場合、1回目のバウンドからすでに拾いやすくなる。カゲの飛び前蹴りからのコンボなどがその代表例だ。

バウンドコンボに使う技は、そのキャラを使っている人なら、だいたい想像がつくと思う。ただ、技によっては足位置が深く関係してくることを頭に置いておこう。



1回目のバウンドから、すでに拾いやすい。例えばこんな感じ。

これらの技と、バウンドコンボの条件を照らし合わせれば、まだまだ可能性は広がることは間違いない。表にあるコンボ以外にも、さらに新しいコンボを試してみてほしい。

アドバタイズコンボの謎

「アドバタイズでカゲが決めているコンボが、葵以外に入りません。どうしたらいいのですか?」という質問のお便りをいただいた。そう、Act2のムックには、このコンボが"中量級まで"と記されているのだ。しかし実はこのコンボ、葵限定。ほかのキャラには入りません。ごめんなさい。



葵以外には、どうやっても入らない。入らないんだってば！

草薙ガード後の返し技（問題は反応できるかだが…）

キャラ名	返し技〜コンボ	ガード時の足位置
ジャッキー	ニーキック⇨下K→サマー	八の字
サラ	ライジングニーコンボ→ドラゴンスマッシュキャノン	八の字
ラウ	腿登裏旋脚→地掃腿	八の字
カゲ	影刃→下K→水車蹴り	八の字
	影刃→下K→影刃	平行
	旋蹴り→下K→影刃	平行
リオン	勾手提膝➡斧刃脚→斧刃脚→斧刃脚→前掃腿	八の字
葵	浮桜→草薙	―
鷹嵐	勝ち上げ➡勝ち上げ➡勝ち上げ➡勝ち上げ→露払い2	―
	勝ち上げ➡勝ち上げ→鬼殺し➡勝ち上げ→露払い2	―
下段蹴り起きガード後の返し技		
鷹嵐	双手突き➡勝ち上げ➡勝ち上げ➡勝ち上げ→露払い2	―

備考：足位置は、草薙をガードしたあとのもの。葵側が草薙を出す前の足位置は逆。
凡例：右ページのコンボ表を参照

草薙ガード後がチャンス！

葵のしゃがみ状態に攻撃を与える最大のチャンスとなるのが、草薙をガードしたあと。草薙ガード後には15フレーム以内の技が返し技となるため、影刃や勝ち上げを硬直にヒットさせることができる。もちろん、連突草薙も同じだ。

草薙ガード後に返し技として技を入れた場合、葵は通常時のしゃがみ状態とも少し違った浮きを見せる。このため、足位置の違いが通常よりもさらに深く関わってくるほか、草薙ガード後限定のコンボなどもあることを覚えておこう。

ただ、姿勢の低い葵のこと、15フレーム以内の発生を持つ技でもスカってしまったり、ということも多い。ヒザ系の技は、足位置が平行のとき（草薙を出す前が八の字）それが多くなるため、実用度はイマイチかも。

また、鷹嵐に限っては下段蹴り起きをガードしたあともチャンス。ディレイなしのその場下段蹴り起き以外ならば双手突きが返し技となり、そこからも勝ち上げコンボが狙えるのだ。


鷹嵐なら、下段蹴り起きガード後もコンボの大チャンス！


草薙をガードしたあとは、世紀の大チャンス。足位置も重要。


反応できるかが最大のポイント。連突草薙ならなんとか？


カゲのコンボは、すべて最速でOK。まずは下Kで拾って…


ガード時の足位置が八の字なら、水車蹴りでシメ。美しい。

㊙ビデオ "THE COMPETITIVE EDGE" 発売迫る！

前号のどんな感じでも紹介したVF3㊙ビデオ "THE COMPETITIVE EDGE"。発売は約1週間後の2月21日だ。なんせ撮影日が去年の年末なので、情報的には少し古めの部分もあるが、

普段では見られないカメラモードの映像をはじめ、復習を兼ねたシステムからコンボ、やらせなしの本気対戦までを収録。内容もわりと充実している（と思う）ので、是非とも見てみてほしい。



白を基調としたこのデザインが目印。ディレクターK坂氏の腕が光る！

RYU-FINAL

STREET FIGHTER III

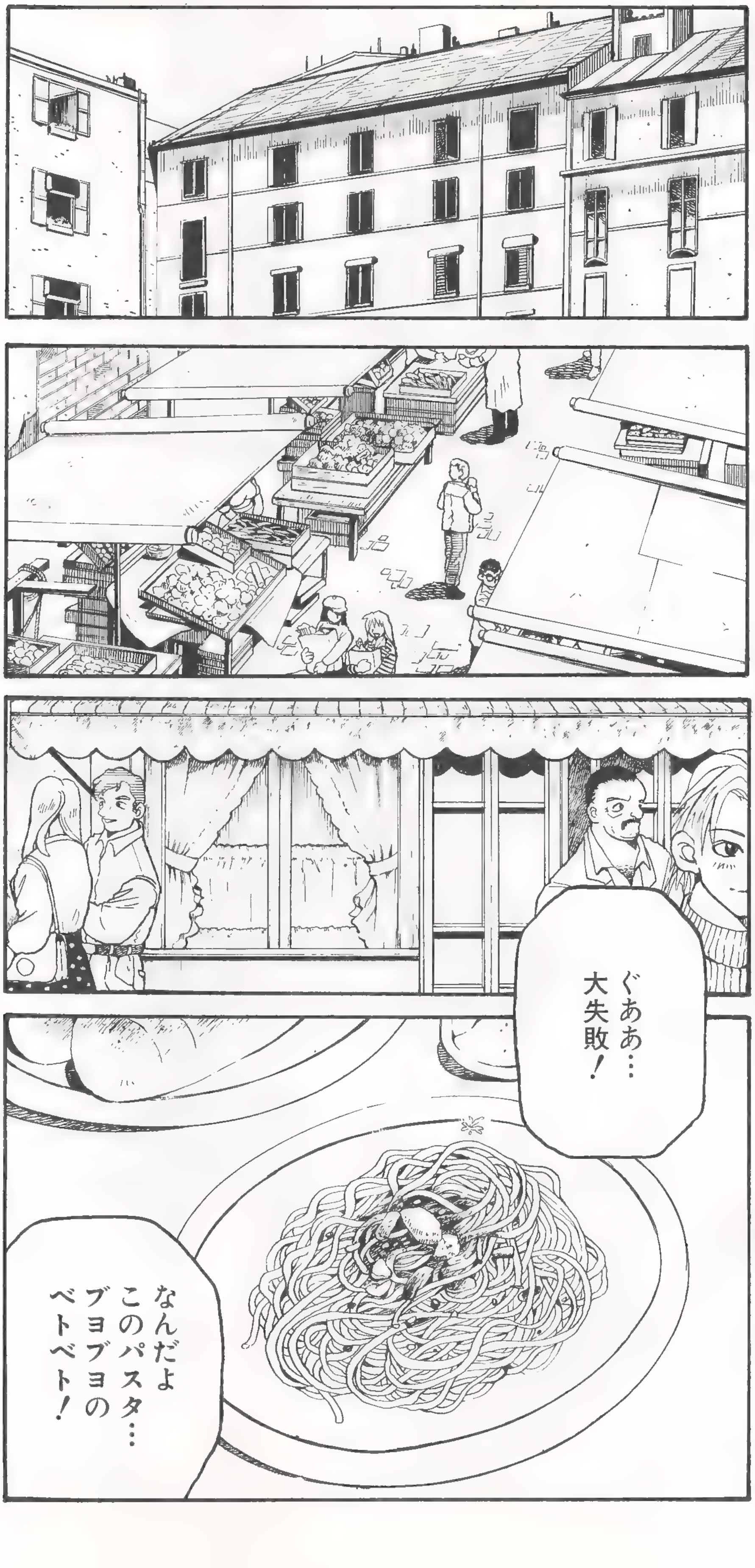
第8話

—闘いの先に—

中平正彦

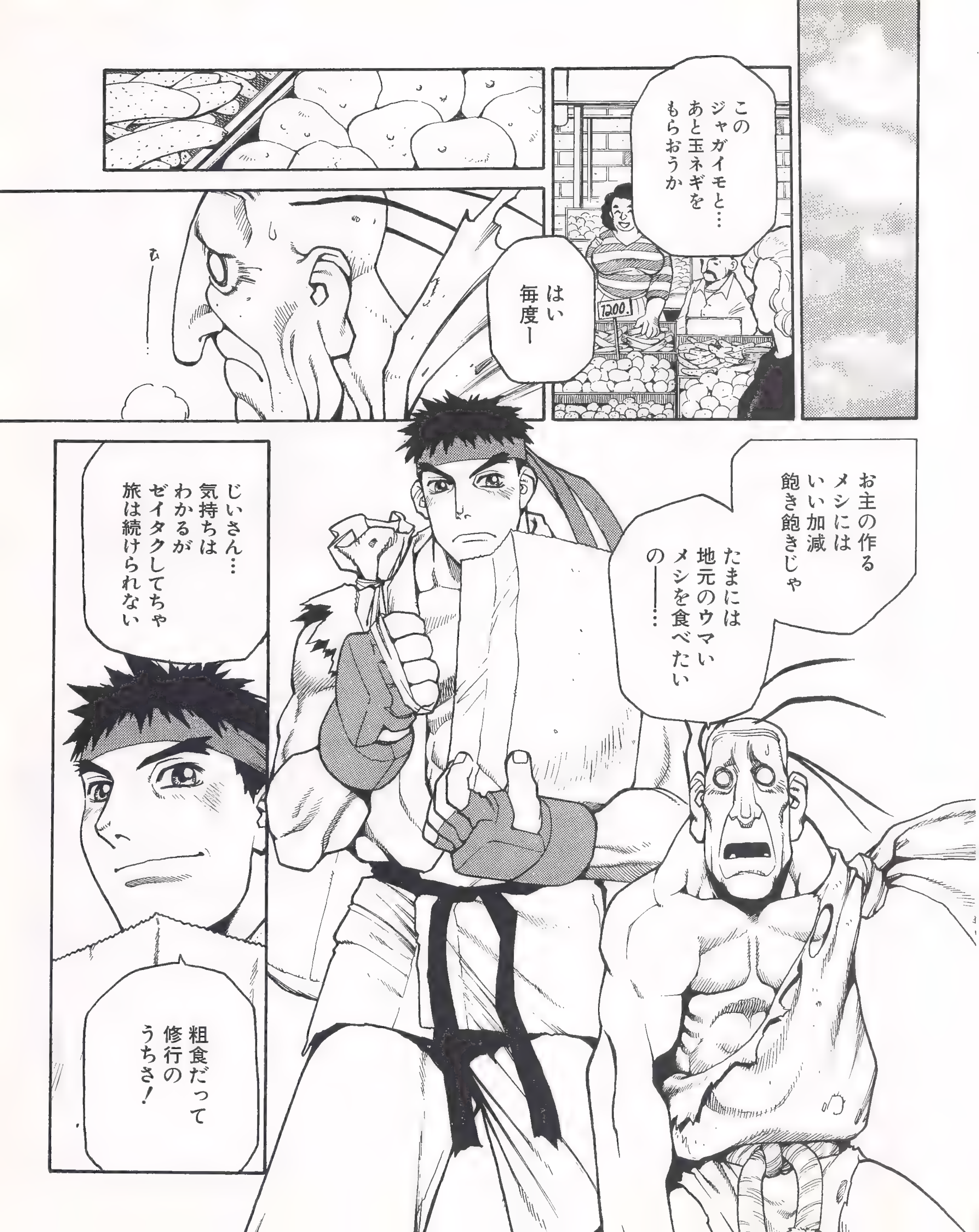


中平正彦先生HP→ http://www.bekkoame.or.jp/ n-masahiko/


イタリア ローマ
ぐあぁ…大失敗!
なんだよ このパスタ… ブヨブヨの ベトベト!


やっぱ中国四千年の味に勝るモノはないよなー…
文句言わずに食えよ！
ケイレンしてるぞおまえ…
だいたいこの店に入ろうって言い出したの兄貴だろ！
フェイんトコの炒麺(チャウミン)が恋しいぜ…
フェイのオヤジの…？
冗談だろ ありゃまるで残飯だぜ？
そんぐらいここのパスタがマズいってことだよ！
……兄貴 うしろ
あ？


ぐわぁ!!?
これは
これは…
この俺の作った
パスタばかりか
香港の店まで
コケにする
命知らずが
いらっしゃるかと
思えばー…
ささ
ユンに…
や…やあ
フェイの
お親父さん…
ヤン！
お前ら
不良兄弟
とはなア…
ロ…ローマに
支店出してる
とは…!!
手前ら
切りきざんで
ピザの具に
してやるゥ!!!
RISTRANTE FEY
ひィやあ
――――ッ!!!


このジャガイモと…あと玉ネギをもらおうか
はい毎度ー
む……
お主の作るメシにはいい加減飽き飽きじゃ
たまには地元のウマいメシを食べたいの――…
じいさん…気持ちはわかるがゼイタクしてちゃ旅は続けられない
粗食だって修行のうちさ！


かーーッ!!!
口を開けば修行修行とうるさい男じゃ!!
拳のみでは「真の格闘家」への道は開けぬ!
そう言ってワシに泣きついてきたのはリュウ!お主ではないかッ
いや別に泣きついた覚えはないが…
ホエエーーーッ!!!
じいさん…あんたの方が余程うるさいぞ
今度は何だ…?
いかんいかんこの大仙人オロとしたことがこんな大切なことを今の今までスッパリ忘れちょったとは!
?
リュウよ答えてもらうぞい!


…拳の道を歩めば誰しもが考える
「真の格闘家とは？」
その疑問に突き動かされヒトは己の拳をみがく！
それはお主も同様…
そして今や格闘家たる神髄「心の力」何たるかを知るに至った！
「目前に立つ者は常に強者である」！
わしにもお主の半分程「心の力」があれば片腕を封じることもなかったじゃろう
常に全てを出し切って闘えるお主がうらやましいぞい…
その力を持つ者…即ちお主こそが「真の格闘家」と呼ぶに相応しい！
俺が!? まさか！
「まさか！」それが答えか
誰と比べてそう思う？
え？


お主「真の格闘家」に会ったことがあるな？
ひょひょひょ！お主が目標とし今の生き方を選ばせる程の者とは？
いやこれはじっくりと腰をすえて聞きたい話じゃ！
と思えば目の前におあつらえ向きのピザ屋が！
………
………
そう来たか！


何を言う!!
ピザ屋は
お主の話を
聞くための
単なる
場にすぎぬ!!
決して
わしが
ピザを食い
たいからでは
ないぞい!!
ぴ…
ガ!
くそ…
相変わらず
手強い
オヤジだぜ…
ケンカより
料理のウデ
あげろっての!
ぐぐう…
言わせて
おけば…!!



カプコンさんのお墨付き!!中平先生へお便りを!!「スゲェ!!中平君」係


いや
あんたの噂は
あっちこっちで
聞いたぜ！
耳にする度
血が騒いだ…
いつかあんたと
闘りたいって
俺はユン
俺は弟の
ヤンだ
兄弟二人
武者修行の
旅をしてる
若増めが!!
話の続きが
あるんじゃ…
まとめて
もんでやれ！
そうは
いかねえぜ…
俺から行く!!
帽子は
取らなくて
いいのか？
あん？
いや
これでいい！
そうか…


な!?



…帽子のつばで 視界を さえぎる…か
修行の つもりか?
だが 足元の動きだけで 俺の技は 読めないぞ!
へへ… さすが!
でもこいつは トレードマークも 兼ねててね…
ハイイーーーッ!!!
くそ 当たんねー!!
こっちの動きは 完全に 読まれてる!?


場数が足りんのう…
型通りの攻めなど百手先も読めるぞい
言ってくれるねェ…
読みたきゃ読みやがれ!!!
俺の連撃のスピードについて来られるならな!!
若いな…
なんだと!?


な…!?
あの連撃を
ねじ込み
やがった!?


ガッ
!!
ぐ……くそう まだまだァ!!
…たぶん お前達より ずっと若かった
俺がまだ 子供の頃の ことだ…
俺は ある男と 出会った
そう 俺にとって…… 「真の格闘家」とは まさしく その男のことだった ――――……
次号リュウの過去が明らかになる!!
第8話／終わり



壁を越えよう

アノ戦法を突き崩せ!

今回のシステム記事は特定の戦法に対するクラッシュ特集。苦手な相手の戦法をこれで撃破してやろう。

いぶし銀攻略と言われたい…

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT

ひと通りの攻略坂は越えたけど、まだまだ登っていきたい人に贈ります。あと「MY連続技でスゲェのがある」という人はゲーメスト編集部「スト皿2nd連続技」係までどうぞ。採用された人にはプレゼント有。

VSユン&ヤン 雷撃蹴で調子づかせるな!

担当:GED

好き勝手に暴れられ…

雷撃蹴でビシバシ跳び込まれ、ラッシュに耐えきれずに連続技をくらってしまい「勝てる気しねぇー」なんて思ったことはないだろうか?そこまではいかなくとも「雷撃蹴さえちゃんと返せればなぁ」というプレイヤーは結構多いはず。

ここでは、そんな「雷撃蹴」にスポットを当て、苦手意識を克服してもらうべくその対処法を説明していく。ユン、ヤンの攻撃の起点となる重要な一手なので、これがうまくしのげるようになれば勝率アップは間違いないぞ。



コレが攻めの起点となり、ユン、ヤンお得意の接近戦が展開される。

雷撃蹴はなぜ強い?

まずは、「なぜ雷撃蹴が強いのか」というところから見てみよう。

①反応するのが厳しい

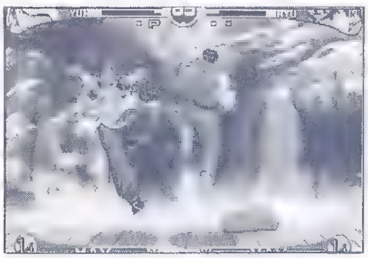
すばやく急降下する雷撃蹴に対して対空技を出すのはなかなか難しい。遠距離から八イジャンプできた場合はまだいいが、近距離からだと見てからではまず反応できない。

②小・中・大で角度が変わるので、対空技をスカして手前に着地されることもあるし、手堅くガードしていてもスカし投げの危険がある。早めに出したり遅めに出したりすることでタイミングに変化をつけることもできるので、ブロッキングや対空技のタイミングが取りづらい。

③一気に間合いを詰められる

間合いが離れていても一気にこれで接近され、ユン、ヤンペースに持ち込まれてしまう。すると、自キャラの得意な間合いをキープできず、いつもまとわりつかれているような窮屈な思いをするはめに。

以上のことからも、いかに雷撃蹴を地上で受けることが危険であるかが分かってもらえたと思う。雷撃蹴を視認してからでは反応が間に合わず、地上で受けようとすると軌道変化の恐れもある。手堅くガードしてもその後の展開が不利、というわけだ。



こんなことも結構多い。

空中でつぶす!

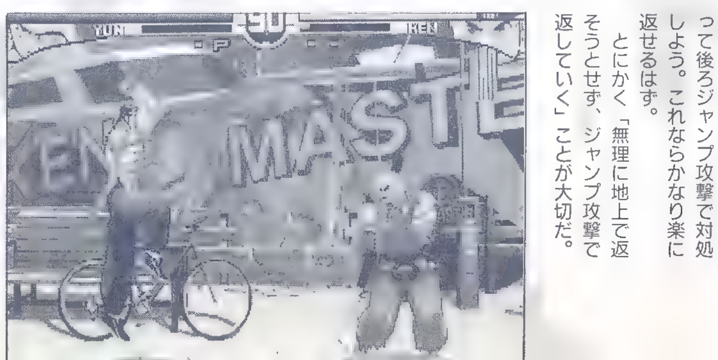
ズバリ、効果的な対処法は「空中でつぶす」こと。相手がジャンプしたのを見たら、雷撃蹴だろうが普通のジャンプ攻撃だろうがお構いなし。とにかく相手のジャンプモーションに反応して速攻でたたき落とそう。

そのときのジャンプ攻撃は、上や横方向に強い技であれば文句なしだが、基本的にはダメージの大きい技を使っていく。もし雷撃蹴と相打ちになっても攻撃力勝ちしていれば良しとする。例えブロッキングされても、ユン、ヤンの大攻撃は空中ブロッキング後の反撃技としてはスカりやすく不安定で、出の早い中パンチにするとダメージが低い。リスクリターンの関係上、わりがいいのが大攻撃なのだ。

そして重要なのが、こうして何度か雷撃蹴を返していくと「相手は気軽に雷撃蹴を使えなくなる」という点。そうなれば、うるさく跳び回ってまとわりつかれることも少なくなり、ユン、ヤン戦の難度はグッと下がる。そういった意味でも、相打ち覚悟で返していくことは非常に大切といえる。

前ジャンプ攻撃で落とせば、それを機にラッシュに持ち込みやすいというメリットもあるが、それなりの反応スピードも要求される。「そんなにすばやく反応できないよ」というなら、横方向に強い技を使って後ろジャンプ攻撃で対処しよう。これならかなり楽に返せるはず。

とにかく「無理に地上で返そうとせず、ジャンプ攻撃で返していく」ことが大切だ。



跳んだのを見た瞬間に、



すかさずジャンプ攻撃!

VSいぶき 恐怖の破心衝を防げ!

街中の対戦台で、いぶきに小技やリープで固められ、ついには破心衝までくらって負けたことはないだろうか?こういったタイプに対しては、どこから破心衝につなげられるのか・どうやって返すのかを理解していないと、あっという間にやられてしまうぞ。

連携の内容を理解する

まず、小技で固めてくるタイプのいぶきが、好んで使う技は、**①リープ②しゃがみ小キック→中パンチのターゲットコンボ③立ち小パンチ**の3種類。順に説明しよう。

①リープ

リープは、やや離れた距離から間合いを詰めるのに使われる。これをガード、もしくはくらってしまうと、その後しばらく固め続けられる。

②ターゲットコンボ(TC)

いぶきは、しゃがみ小パンチ→中パンチ→大パンチというTCを持つが、実戦的には2段目で止める使い方が好まれている。その理由は、2段目が当たっていたら、ノーキャンセルでSAの破心衝につながるからで、密着戦を好むいぶきは、このTCを当てにいくことを目的にしている。

③立ち小パンチ

何の変哲もない立ち小パンチだが、相手がしゃがんでいてもガードさせることができ、攻めが継続する。リープ→TCという連携が読まれるのを防ぐために、連携の間に散らして使われる。

いぶきが、近距離で好んで使う技は以上の3つ。このうち、絶対にくらってはいけない技が、②のTCであることはわかってもらえたと思う。

それでは、実際に近距離戦から脱出する方法を説明していこう。

攻めからの脱出法

まず、苦し紛れの脱出法として、やってはいけないのが、リープをガードした後、ジャンプで脱出しようとすること。

普通、いぶきは、中段攻撃のリープの後は、相手のガードミスを誘って、下段スタートのTCを打ってくる。ここでジャンプをしていると、跳びかけの状態にTCが地上ヒットし、その後破心衝まで入ってしまう。注意しよう。

それでは、どこで脱出すればいいかというと、

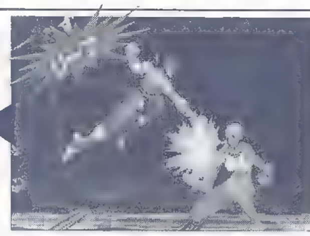
①リープ後、下ブロッキング

これは、非常に実戦的な脱出手段。リープ後のいぶきの代表的な行動は、小攻撃に集中しているため、前ブロッキングをする必要がないことに目をつけたもの。まれに、リープ×2という行動に出るいぶきもいるが、あくまで裏の選択なので、あまり気にしないようにしよう。

②TCガード後ジャンプ

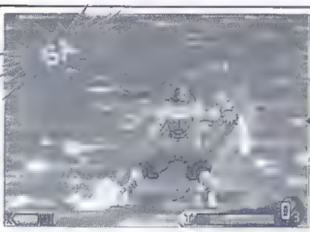
TCをガード後にバックジャンプするのもよい。やや間合いが離れているため、かなり安全に引き離せる。

これらの脱出法を駆使し、厳しい破心衝絡みの連携から脱出してやろう。


やや離れた間合いからリープアタック。


密着してしゃがみ小キック。下段技なのでたちが悪い。


そのままTCのしゃがみ中パンチへつなぐ。


ヒットしていたら、ノーキャンセルで破心衝へ。

VSリュウ・ケン・ショーン 立ちキックへの対策

リュウ・ケン・ショーンの3人は、非常に判定の強い立ちキックを持っている。彼らの立ちキックに対して、何らかの対抗手段を持っていないと、地上戦で立ち向かうのはかなり厳しいことになるぞ。

リュウの立ち大キック

前作では異様に強い攻撃判定を持っていた、リュウの立ちキック。セカンドでは若干攻撃範囲が狭くなったものの、その強さは依然として健在。

まず、リュウ側の心理として、この技は「当てにいく」技ではなく、「動いたところに当たる」ように打つ技であることに着目しよう。つまり、この技のレンジ内に踏み込んでしまった時には、無理して付き合おうとせず、リュウに先に技を打たせることが重要なのだ。

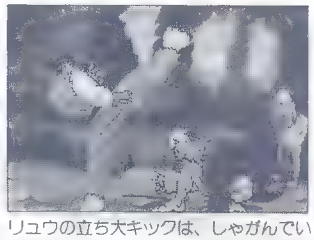
次に、この技は、上方向への攻撃判定は広いが、下方向への攻撃判定は狭いことを理解しよう。これは、立ち大キックに対しては、立っているよりも、しゃがんでいる方が当たりにくいことを意味する。

これらを総合すると、リュウの立ち大キックに対抗するには、

①無理して立ち技で対抗しようとせず、リュウを先に動かすように仕向ける

②比較的リーチの長い、しゃがみ中パンチ系の技を、立ち大キックの戻りに合わせる

というように対抗するといいだろう。


リュウの立ち大キックは、しゃがんでいる方がかわしやすい。

ケンの立ち中キック

ケンの立ち中キックは、打つときに前進するため、非常にリーチが長く、ヒットを確認した後、疾風迅雷脚による追加ダメージが狙える点が脅威である。また、攻撃判定の発生も意外に早く(約60分の8秒)、上方向への攻撃判定も強いため、ジャンプ防止にも一役買っており、対策にはなかなか苦労させられる。

この技の弱点として挙げられるのは2つで、

①リュウと同じく、しゃがんでいる方が当たりにくい

②ガード後の動き出しは、両者同時

これらの裏をかいていくように動くことが要求される。リュウの立ち大キックに対する対処との違いは、有効射程がケンのほうが長いため、ある程度間合いが離れたところでも警戒すべき点。

やってはいけないのが、ガード後のバックジャンプで、立ち中キックの2連発によって、あっさり撃墜されてしまう。そのため、地上でがっちりガードしてから、出の早いしゃがみ技で対抗するのがいいだろう。ただし、相手のブロッキングには注意すること。


ケンの立ち中キックは大きく前進しながら攻撃する。

ショーンの立ち大キック

ショーンの立ち大キックは、見た目通り、ケンの立ち中キックと似た性能を持つが、突進系というショーンの戦闘スタイルと合わせて、嫌な技になっている。

具体的に、ケンの立ち中キックとの違いは、

①威力・スタン値が大きい

②前進距離が短い

③攻撃判定の継続時間が長い

④近距離で違う技に変化する

⑤ガード後、こちらの方が先に動ける

の4点であるが、このうち、④の性質が厄介。ショーンは前転やショーンタックルで接近するスタイルのため、ショーン側が遠距離立ち大キックのつもりでボタンを押しても、近距離の膝蹴りが暴発することが多い。この膝蹴りは、遠距離大キックよりも発生が早く、ガードしてもショーンに先に動かれるので、下手に反撃しないようにしよう。

このことさえ押さえておけば、あとはケンの立ち中キックと対処法は同じ。ガード後にジャンプ脱出はしないように気をつけつつ、出の早いしゃがみ技で対抗しよう。

投げ系SAなんか簡単にくらうな!

担当：RED

ここでは、ハイパーボム、スラムダンス、ギガスプリーカーといった投げ系スーパーアーツを持ったキャラを相手にするときの対策を考えてみたい。

これらの投げ系スーパーアーツは、どれも一発逆転の大ダメージを狙える技だが、意識して警戒を強めていればそうそう簡単にくらうような技ではない。そう、まずは心構えの問題なのである。

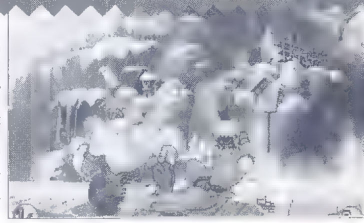
相手のゲージを見る癖をつけよう!

これらのスーパーアーツを装備したキャラと対戦するときは、特に相手のスーパーアーツゲージに注意して闘う必要がある。ゲージがたまったら、必要以上にスーパーアーツに対して警戒を払い、絶対にくらわないつもりでプレイしよう。

一番まずいくらい方であり、ながらよく見かけるのは、相手をダウンさせたとき、安直な起き攻めを仕掛けて吸われる、というパターン。

起き上がる瞬間にばっちり打撃技を重ねてあっても、起き上がりのリバーサルで投げ系スーパーアーツを入力されれば確実に吸い込まれてしまう。自分のほうがリードしているのに、ハイリスクな起き攻めをするのはナンセンスだ。

絶対やめよう!ハイリスク・ローリターンな起き攻め!



こんな体力差なのに、なぜ君はそんな無謀な起き攻めを?



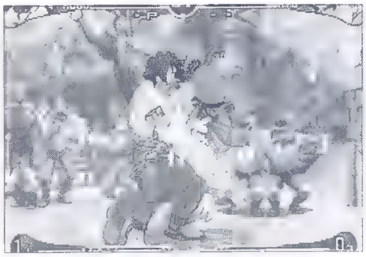
ほ～ら、捕まった。やめときゃいいのに…。

割り込みにご用心

起き上がりのリバーサルほどではないが、連携の連続ガードになっていないポイントに割り込まれて吸われる、というのもけっこうありがちなパターン。投げ間合い内で、連続ガードにならない連携を多用するのは控えたほうが良いだろう。リープ等の空中判定になる（投げられ判定がなくなる）技を使った連携を多くするといいぞ。

投げ系スーパーアーツによる割り込みは、読みで入力する必要がある（まぁ、半分バクチみたいなモノ）ので、リープ等を意識して多めに連携に混ぜていけば暴発が多くなり、そうそう狙う気も起こらなくなるものだ。

ジャンプ脱出が重要!

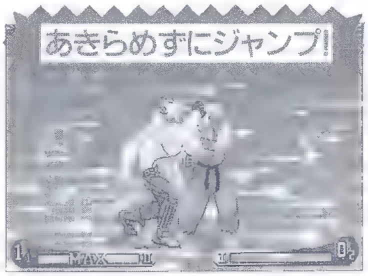


スーパーアーツとはいえ、所詮は投げ技。リープにゃ弱いのよ。

意外に知られていないのが、ハイパーボム、スラムダンスについては、画面が光ったのを見てからレバーを上に入れても、ジャンプで逃げられるということ。少し経験を積めば、結構簡単に反応して跳べるものだ。

ただし、光る前にボタン入力をしてしまっている場合はアウト。この場合、画面上のキャラが見かけ上まだ技を出していなくても、入力は受け付けられてしまっているので、レバーを上に入れてもジャンプすることはできず、確実に吸われてしまう。実は、投げを狙う側からすれば、この状況は極めて理想的なパターン、狙い目の一つとなっている。やばいと思ったら、暴れて技を出すよりも、ジャンプで逃げるほうがいいぞ。

あきらめずにジャンプ!



この時点でレバー上で、ジャンプ脱出可能。

ヒューゴーのギガスプリーカーは、ハイパーボムやスラムダンスと違って、光ったのを見てからでは、跳んで逃げることはできない。光る前からレバーを上に入れておけばジャンプすることができる。

ギガスプリーカーのゲージが溜まっている場合、からまれたら地上でまともに相手しようとせずに、とにかくジャンプで逃げて仕切り直すことを考えよう。このとき、ヒューゴーがジャンプ脱出防止にシュートダウンバックブリーカー（対空投げ）を使ってきても、技を出しながらバックジャンプすれば、たいていつぶすことができるぞ。

暴発を誘え!

ジャンプで逃げることを強調してきたが、もう一歩発展させると、「誘って暴発させる」という考え方にいきつく。ゲージが溜まっているときはこれらの投げ技をくらうかもしれないような無理な攻めはせず、ゲージを放出させてからガンガン攻めるのも立派な戦略だ。

リュウ

爆発すごい奥伝!!



結論から言うと、リュウのスーパーアーツはどれも使える。自分のレパートリーを増やしてみてはいかが？

担当：ワイルダーKEI

スーパーアーツそれぞれの使い道

もう自分の使うスーパーアーツ（以下SAと略す）はとっくに決まっていることと思うが、今から説明することを再確認することによって、ほかのものも使う気になるかもしれない。その各SAのポイントを説明していこう。

超烈爆弾！真・昇龍拳!!

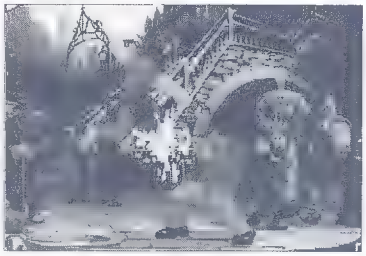
前号のヒット確認のところで紹介したとおり、真・昇龍拳はリープアタックから連続ヒットさせることが可能だ。これは、非常に強力である。リープアタックが相手キャラに当たる間合いであれば、どんな場所でも（密着状態でも少し離れた位置からでも）連続技にすることができる。

これによって、ジャンプ攻撃を相手キャラがガードした時点で、着地と同時にリープアタックか中足払いのどちらを出すかの、2択をかけていることになるのだ。

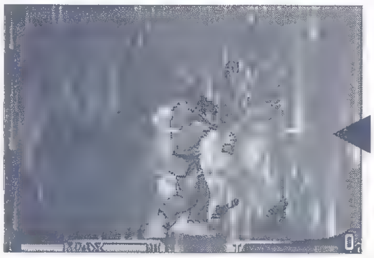
相手側がこれを回避するためには、リュウのジャンプ攻撃をブロッキングするか、空中ブロッキングされにくい対空技で迎撃するしかないのである。

ただ、これはタイミングをしっかり把握しておかないと真・昇龍拳が間に合わずにガードされる恐れがある。

リープアタックがヒットしたら、着地する前にあらかじめコマンドを入力しておき、着地と同時にボタンを押せば真・昇龍拳を出せるようにしておくといいだろう。これでヒットしたかガードされたか見極めることができれば、とても理想的だ。ガードされたのを確認したら、コマンドの入力をしていてもボタンは押さなければいいわけだから。



やったね！しゃがみ状態でヒットしたぞ。



しゃがみくらいは立ち状態のときよりもダメージが大きいのよね。

長さが魅力の真空波動拳!!

真空波動拳はゲージのストック数が2本になり、相手キャラに与えるダメージも大きい。が、魅力はそこだけにあるわけではなく、ゲージ2本分を1本の長いゲージとして考えるのだ。これは真空波動拳だけではなく、真空竜巻をより多く使うことができると解釈したためだ。

以前にも述べたように、隙が小さくしゃがんでいる相手キャラにも当てることができ、ブロッキングに対する対策にもなっているのが大きい。



真空竜巻は出し惜しみせずに使っていこう。

高速充電！電刃波動拳!!

3つのSAの中で、一番使用率が低いと思われるのが、この電刃波動拳だ。どうやら、電気のタメにくさが問題のようだ。電気を効率よくタメるには、相手キャラをダウンさせなくてはならない。それに、たとえ昇龍拳・電刃波動拳と連携しても、5発まではタメられない。と思いきや、実は電刃波動拳は、ボタン連打とレバーをぐるぐる回すことによって、充電速度を早くすることができるのだ。そう、普段昇龍拳・電刃波動拳と連携しても相手キャラが起きあがる頃にはまだ3つぐらいしか溜まっていないが、ボタン連打とレバーを使えば、5つまで溜めきってしまうことが可能なのだ。それでも、電刃波動拳一番の天敵は、ヤンの持つ転身穿弓腿だね。

では、最初に疑問として出てくるのが、「ボタンを押しっぱなしにしておかなければならないのにどうやってボタンを連打すればいいの？」であろう。

例えば、昇龍拳・電刃波動拳。この場合、昇龍拳はダウンさせることのできる弱Pボタン（人差し指）で入力しておき、そのあとに出す電刃波動拳は強Pボタンを薬指で押すのだ。そうすれば人差し指と中指が自由になるので、その自由になった指で弱Pと中Pを交互に連打すればいい。

これをコマンドで表すと、

→↓↘＋弱P（人差し指）→

↓↘→＋強P（薬指）になる。



こんな感じです。

また、こういう遊び方は知ってはいても、肝心の昇龍拳を相手キャラに当てることができなかったり、出すことはできても、相手キャラを引きつけて当てることができず、昇龍拳が上昇しきってしまう…というような場合。

こんなときは、まず相手キャラをダウンさせ（P投げが比較的クイックスタンディングを取りにくい）、起き上がりに密着して昇龍拳を重ねて出してみよう。このとき相手側は投げかSAを狙っている可能性が高いので、昇竜拳をEX版にしておくとなおいいだろう。



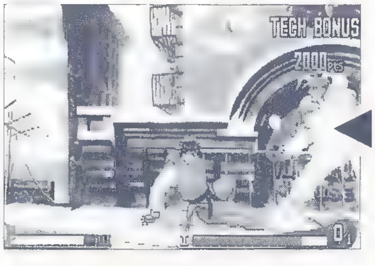
近距離でこの緊張感。リュウ側もいつ反撃されるかひやひやしています。でも一生懸命タメてます。

また、ガードされた場合はすぐに電刃波動拳を射出せず、少しだけ溜めてみるというのも悪くはない。一番理想的な形は、ブロッキング後→近距離大P→EX上段足刀蹴り→昇龍拳・電刃波動拳なんだけどね。

もし相手が電刃波動拳をブロッキングしだしたら、途中でミスするのを先読みしてジャンプ大P・近距離大P・大上段足刀蹴りを狙うか、急いでダッシュして近づき、中足払い・竜巻旋風脚を狙っていこう。



おっ！挑戦者だねぇ。感心してないで急ぐのだ。えっこらえっこら。



これで残りの電気もくらうのだ。画面端に近いと有効。

連続技グルメの貴方に…

ダッドリー・コンボレシピ

前回紹介したローリングサンダーだけが、ダッドリーの連続技ではない。さらに凄い連続技を紹介しよう。

担当：善之字元帥

前回紹介した、ローリングサンダーの連続技は、マスターできただろうか？今回は、さらに2つの連続技を紹介しよう。

ゲージがなくても4割強

まず最初に紹介するのは、EXマシンガンブローを使った連続技である（右下参照）。

立ち大キックをキャンセルすれば、EXマシンガンブローが連続技として成立することは、攻略の第一回で説明したが、その後の追い打ちとして、小のマシンガンブローが入ることが発覚した。

小のマシンガンブローは、フィニッシュのアッパーが空中でヒットすれば追撃が狙えるため、実戦的には、EXマシンガン→小マシンガン→ダッキングアッパー（ストレート）という具合にコンボを繋ぐのがいいだろう。

もしも、SAがコークスクリューかロケットアッパーなら、ダッキングアッパー（ストレート）をキャンセルできるため、さらに追撃も可能だ。

この連続技が優れている点は、SAゲージをまるまる1本消費することなく、全体力の約4割を奪うだけの破壊力がある点。おそらく、ゲージとの効率から考えれば、最もコストパフォーマンスの高い連続技と言えるだろう。

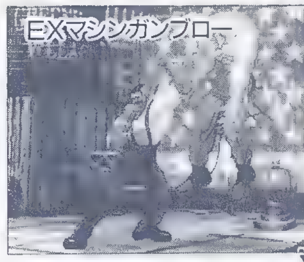
ただし、ヒット確認の難しさが難点なので、実戦では、ジャンプ攻撃がヒットしたか、ブロッキング後に狙っていくようにしよう。

ダブルロケットを狙う

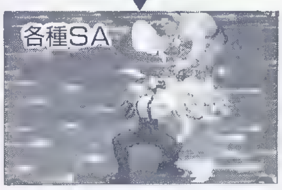
ロケットアッパーは、カス当たりさせることによって、追撃が可能になるが、意図的にカス当たりを発生させる方法が発見された。

やり方は、小のマシンガンブローのヒット後、ロケットアッパーを打つだけ。カス当たりの後の連続技については、いったん連続技を切ってからのロケットアッパーが有効だ。









小マシンガンによる追撃が難しいという人は、EXマシンガン後、ダッキングをキャンセルして、コークスクリューでも威力は充分。また、SAがロケットアッパーなら、昇り中パンチから、あらためてロケットを狙ってみてもいい。

浮かせ直しを狙う



EXマシンガンブローの後は、小のマシンガンブローで浮かせ直しを狙う。タイミングとしては、EXマシンガンの硬直が切れた後、なるべく早目に出すと、最後のアッパーだけがヒットする。やや難しいが、必ずマスターしよう。

最もダメージが大きいブロック



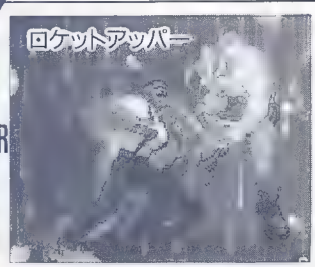
OR



小マシンガンブローによる追い打ちが成功したら、さらに最速で小or中ダッキング。落ちてくる相手にダッキングアッパーかダッキングストレートを叩き込もう。威力としては、ダッキングストレートのほうが単発技である分（コンボ補正のかかりが少なくなるため）大きくなる。

ここまででも威力は十分にあるのでSAにローリングサンダーを使っている人は、この時点で満足しておこう。

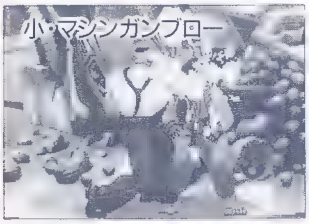
さらなる追撃を狙ってみる



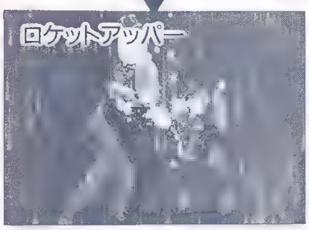
OR



SAにロケットアッパーか、コークスクリューを使っている人は、ダッキングアッパーorストレートにスーパーキャンセルをかけることによって、さらに追撃が可能。しかし、コークスクリューの場合は、1発目で相手を落としてしまうので、追撃としてのダメージは微々たるものになる。むしろ、SAによるダウンは相手がクイックスタンディングを取れないことを利用して、起き攻めを有利に展開するためのものと認識しよう。



小マシンガンが狙える連続技は多い。探してみよう。



マシンガンの後、最速でロケットアッパー。



カス当たりして落ちてきたところに、昇り中パンチ。



コンボ補正が切れるので、落ちてくるところにロケット。

状況別エレナの選択肢

対空	前ブロッキングだけでなく、中Pを多用する。判定が強い上に2段技なので2発目だけヒットしやすい。昇りジャンプ攻撃も積極的に混ぜる。
中距離	下小Kとリープメイン。相手の状況に合わせてレバー入れ中Pやスライディングを混ぜる。
近距離	中Pメイン。ここからリープや下小Kへ派生したり、キャンセル弱スピンサイズでゲージを溜める。 常に投げを頭に入れつつも、手を出しそうな時には大スクラッチや攻めのスーパーアーツで一発狙いも使う。
ジャンプ	基本はJ大PとJ大K。垂直ジャンプを混ぜることでじっくり闘いやすくなる。 跳び込んだ時は、中P→弱スピンサイズorヒット時のEXスピンサイズ。また、下小K→EXマレットやリープなど、当たった時のダメージが高くリスクが少ないものを選ぶ。
たまに混ぜる技	相手の下段を潰しつつ攻められる大Kをリープのかわりに使用可能。近距離よりも少し離れたところが狙いやすい、相手の突進をブロッキング以外で潰すなら中Kや小K。

エレナ

基本は投げでもね



セカンドになって、エレナもワンチャンスで与えるダメージが高くなった。ならばその状況を作るのみ。

担当：[illegible]

連続技はこれだけでいい。後は決めるだけ

●中P→EXスピンサイズ→ジャンプ大攻撃

これがフィールドでの基本コンボで、ジャンプ大Kがヒットしたときにしっかり決めていかないとジャンプで跳び込んでいく意味がなくなる。

最後のジャンプ攻撃で端に追いこんだときにはスピニングビートで追い打ちだ。

●中P→EXスピンサイズ→スピニングビート

端ならば確定するのでこちらのほうが手堅い。スピニングビートの当て方を調整すれば2回決まる。

●リープアタック→攻めのスーパーアーツ

●大K→攻めのSA

リープ、大Kの後半部分が当たれば必ず決まる。戦法については後述。

●EXマレットスマッシュ→攻めのスーパーアーツ

早さがあるのでEXマレットを封印することはない。が、ヒットしたときにスーパーアーツにつなげないとダメージ的に使う価値はなくなる。

●大スクラッチホイール→攻めのスーパーアーツ

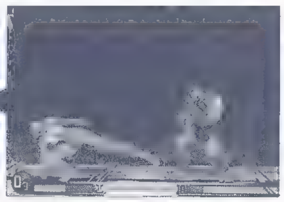
ブロッキングから最大ダメージを狙うときに使う。もちろんゲージがあるならEXスクラッチから決めても構わない。

リープアタック

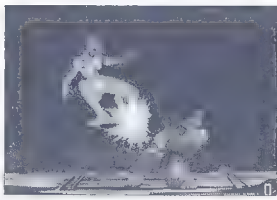
リープアタックを使うに当たり心に留めておくことは、ガードされてもリスクがない、相手に当てた後は距離が近い、の2つである。当たり前のことだがとても重要。そして、ガードされてもほとんど隙がないわけだから、リープをガードされても投げ、及び攻めの選択肢なんて行動も使わないと損。これらを踏まえたうえでリープの効率良い使い方を説明しよう。

ミドルレンジ

中距離牽制の下小Kからリープ、中距離から近寄りつつ攻めるリープという選択がまず頭に浮かぶと思う。



ミドルレンジでは牽制技から派生することが多いため、



必然的に攻撃力の後半部分がヒットすることが多くなる。

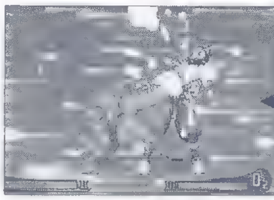
このような場面で使うリープが相手に当たる場合は、基本的にリープの降り部分。つまりリープの攻撃力の後半部分がヒットしていることがわかる。このときは、リープの昇りで攻撃が当たったときよりもエレナの硬直時間が全然短いため、リープから出の早い攻撃をつなげていくことができるわけだ。

ここで、効率よくダメージを稼ぐのがスーパーアーツ。キャンセルではないのでリープの着地にタイミングよく入力するだけ。

中距離ではリープを当てたときのスーパーアーツがもっともダメージが高いので狙っていく価値があるわけだ。ほかに中Pが2段ヒットした後のリープもこの間合いになる。



常にスーパーアーツを頭に入れておき、



ヒットしたときに入力するだけで連続技。簡単で効率良い。

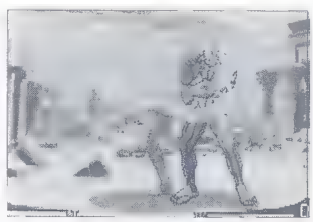
リープがガードされたときも下り部分のため硬直は短い。再びリープで攻めたり下小Kに戻る攻めが不利になることなく行えるだろう。

ショートレンジ

近距離でリープを使う場合、

a：ジャンプ攻撃及びブロッキングで跳び込んでリープ。投げ勝負と思い、相手が投げを入力した場合に決まる選択肢（相手の投げ化け注意）。

b：EXマレットをガードされてリープ。EXマレットで牽制しつつ連続技を狙ったがガードされた。この場合は自分が先に動けるのでリープが生きてくる。



ガードされたが先に動けるので、あえてリープを使うと 。

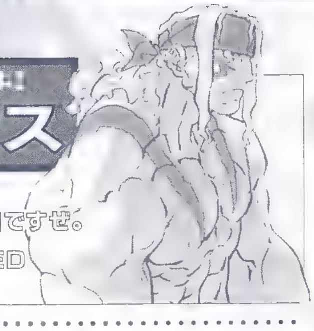
というようなもの（特にa）が多い。この2つの選択肢の場合、リープ自体に意味があるが、リープを使うときの距離が近くヒットするのはリープの昇り部分。よってそれ以上のダメージを求めることは難しい。

ここで使用したリープの後は距離が近いので、この後の選択肢の最優先事項は投げ。続いて下段攻撃や連続リープといった選択肢が出てくるわけだ。だが、試合の中盤以降で、相手が投げ抜けを入力してくるのが読める時には、出の早いスピニングビートやブレイブダンスといった攻めのスーパーアーツで一発を狙っていく行動も混ぜるといいだろう。リープを相手がガードした時には特に有効だ。



ガードされても投げてることを読んでぴかーん。これも重要。





制空権を奪取せよ!

アレックス

今回は、ちょっと辛口ですぜ。

担当：RED

今回のテーマは空中戦。2ndにおけるアレックスは、空中で下ブロッキングを取っても前作のように大きく前へ跳ねないこと、グラップディフェンスがあることにより、空中ブロッキングを駆使した跳び込みや空中戦がかなりの戦力になってくれる。

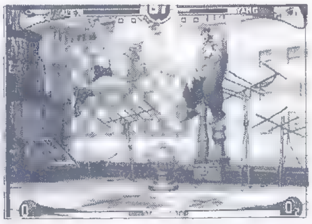
今回の内容は完璧にマスターできなくても、ある程度できれば勝率アップできると思うので、参考にしてみてほしい。

ジャンプ後の行動

では、ジャンプしてから着地までどのような判断で行動を変化させていくかを見てみよう。

●ジャンプした直後

まず、ジャンプ直後。この時点でもし相手キャラもすぐにジャンプして来た場合は、ジャンプの昇りですぐに大パンチを出して空中迎撃を狙おう。相手の残り体力がわずかなとき、あと少しでスタンさせられそうなときは、中パンチ（大パンチよりやや使いやすい）を使ってもいいが、基本的にはダメージ、スタン値共に高い大パンチを多く使っていくのが良いだろう。

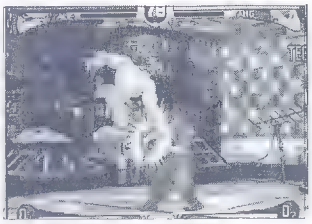


昇りのジャンプ大Pで相手のジャンプを抑え込め!

相手もほぼ同時にジャンプしてきたが、やや間合いが離れていて、相手が空対空技を出して来そうな場合は、空中ブロッキングも選択肢になってくる。届きそうなら、横方向に長い大（中）キックを昇りで出すという選択肢もある。読み+とっさの状況判断で使い分けていこう。

●ジャンプの頂点付近

自分がジャンプの頂点付近まで到達した時点で相手がまだ地上にいるようなら、空中ブロッキング入力をしながら突っ込んでいくか、技を出して突っ込んでいくかを決定する。ここで、技を出しながら突っ込む場合は大パンチを用いるのがオススメだが、アレックスには多段のジャンプ攻撃はないので、対空ブロッキングには弱い。対空ブロッキングがうまい相手の場合は、技を出しながらの跳び込みは多用しないほうが良いだろう。こちらのラッシュ継続中などで、相手が動揺していそうなときなどを狙おう。



相手が平常心だと、まず対空ブロッキングされてしまう。

空中ブロッキング入力しながら突っ込んでいく場合、ジャンプの頂点から少し下降したぐらいで一回目の入力、さらに少し下降したところで二回目の入力をしながら突っ込んでいく。

●ジャンプの下降中

大パンチを出しながら突っ込む場合でも、ボタンを押す少し前に、保険で一回ブロッキング入力をするのがオススメだ。この入力は前にしておこう。下入力だとフライングクロスチョップが暴発しかねない。

いずれの場合にせよ空中ブロッキングに成功したら、とにかく大パンチで反撃し、そのまま近立ち中キック（膝蹴り）→小フラッシュチョップまでつなぐつもりでいこう。空中ブロッキングからこの連続技を入れられるようになると、かなりの戦力アップになるぞ。必ずマスターすべし。

●着地点での投げ合い

相手が手を出して来ず、そのまま着地点にいる場合は、着地で通常投げを狙うのがセオリーとなる。話はさかのぼるが、空ジャンプからのスカシ投げを狙う場合の空中ブロッキング入力は、一回目を下、二回目を前にするのがオススメ。さらに、二回目の入力はやや遅めにして、着地直後に前ブロッキングが少し残るようにしつつ、レバー後ろ大Pで投げ入力をしよう。こうすれば、着地点における投げ合いで、相手が投げ失敗打撃を出した場合、ブロッキングからの投げ、またはヘッドバットも決まりやすい。もちろん、こちらが投げ失敗打撃を出すことを期待してブロッキングなんぞしてるハンパな策士は、ヘッドバットの餌食だ。

ただし、この入力にも弱点はある。こちらの着地点に下段技を重ねられると、不完全な重ねでもくらってしまいやすいのだ。こういう相手の場合、空ジャンプからのスカシ投げはやや狙いにくくなる。空ジャンプの着地にあんまりしつこく下段技を重ねてくるようなら、空ジャンプ中の空中ブロッキング入力の一回目を前にして、二回目の下ブロッキングを残しながら着地するのも手だ。

地上戦のプレッシャーが重要

上記のような空中戦をこなすためには、ある程度は多段空中ブロッキングをこなせるようになりたい。訓練次第では、ユン・ヤンのエリアル、昇龍系の多段対空等、2段くらいなら実戦レベルでも対応できるようになるものだ。けして簡単な内容ではないが、こなせるようになれば確実に見返りがあるのでがんばろう。

一方、どんなに空中ブロッキングのテクを鍛えても、限界はある、というのも事実。空中ブロッキング跳び込みへの対抗策を心得ている相手が、冷静に待ちかまえているところへ跳び込みまくるのは、さすがに具合が悪い。

結局、地上戦でどれだけプレッシャーを与えて、対空への意識をそらせられるか、ということも大切になってくる。中間間合いでうまく振り回されるフラッシュチョップ、「いつ溜めたんだ?」と思わせるスラッシュエルボー、「あっ!」と思わせるダッシュパワーボム等、地上戦でのプレッシャーが空中戦を支えてくれることを忘れずに闘おう。

東京ガリバー通信

第52号

現実と仮想との歪みをさまよえる子羊たちよ、いつの時代も二兎追う者は一兎もを得ず！迷いは禁物！一人に絞るが吉。手当たり次第じゃ切なさ炸裂!?

BANPRESTO



↑質感が溢れ出る作品。髪や目元の描き込みがもの凄い。準グランプリ作品　☆（K・Aさん）

↓カラーで掲載できないのが非常に残念です。準グランプリ作品☆（乱れ唯月さん）



→グランプリにふさわしく清々しい作品。やっぱりFFの魅力は絶大ってとこでしょうか。グランプリ作品　☆（さかざき広志さん）



なかなか好感触！

去年、第50号の誌面でも応募した松戸店「'97イラストGP」で、応募者の中からグランプリが決定！かなり遅れてのイラスト掲載ですが、まあそれは時間的都合ということでご勘弁を…。

ということで誌面のイラストはグランプリと準グランプリの方々です。おかげさまで多数応募が集まり選考はいろいろ苦労したそうです。

ガリバーの「イラストGP」は定期的に開催されているイベントなので機会があれば参加してみては？次回のイラストGPの開催予定は松戸店とみずほ台店とのこと。

ハッピ～バ～スデ～

さて、本編も発売されて本格的に盛り上がってきたセンチメンタルグラフティ。発売から数週間たった今でも親密度を高めていますでしょうか？ガリバーではそんな切なさ度炸裂のセンチメンタルグラフティのイベントを開催しています。このイベントの面白いところは開催日が各キャラの設定の誕生日ってところ。近日の開催日は2月16日と3月12日の予定。

イベント内容として、センチ関係景品のUFOキャッチャーが通常「1プレイ百円」なのですが、このイベント日に限り「2プレイ百円」で大開放！景品は次の通り、

- ●フィギュアKH vol.1
- ●フィギュアKH vol.2
- ●フィギュア part1
- ●カレンダーマグ
- ●CDコレクション vol.2

といった感じのセンチメンタルグラフティもの。すでに生産をしていない人気景品ばかりで、ガリバーがイベント用にストックしていたものを一挙放出だ。まだ景品をコンプリートしていない人にはかなりの朗報だね！

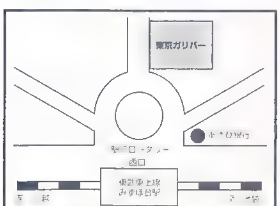
この他では、センチフレームのプリクラが通常の16分割シールではなく1分割シールが用意されるそうです。つまり一枚のでかいシールが出来るということです。間違っても携帯電話には貼れません。

新着景品情報！

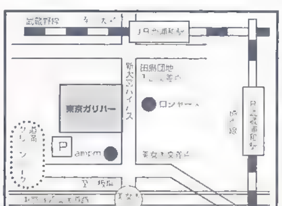
「センチメンタルグラフティフィギュア part2」がまもなく登場！今回は「part1」のキャラ以外の6種類。もちろんこれは「キャラクターコレクション」用の景品。これでようやくすべてのキャラクターのフィギュアが揃ったことになるワケです。でも市場に出回るのは3月予定なのでいち早く手に入れたい人は、こまめにガリバーに足を運びチェックしよう！



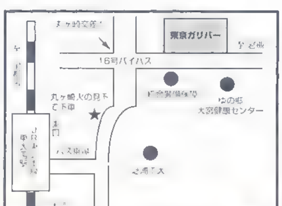
今や隔離されてより一層セングラ色が濃くなったノートのスペース。



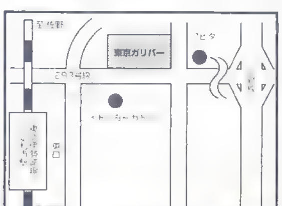
東京ガリバーみずほ台店
〒354　埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線　みずほ台駅東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



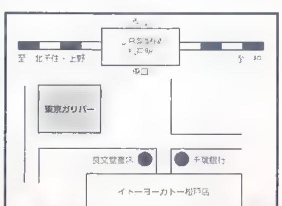
東京ガリバー戸田店
〒335　埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和駅よりバス10分　美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032



東京ガリバー東大宮店
〒330　埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（JR東北本線　東大宮駅東口よりバス5分　丸ヶ崎火の見下より徒歩6分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー足利店
〒326　栃木県足利市朝倉町244-2
（東武伊勢崎線　足利市駅より徒歩10分）
TEL.0284-71-9797 FAX.0284-71-9744



東京ガリバー松戸店
〒271　千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F
（JR常磐線　松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

最新イベント情報は（株）バンプレストのホームページでもご覧になれます。　http://www.banpresto.co.jp

ゲーメスト アイランド

担当：福田柵太郎&Mio

アイランド大改革第２回！ってことで、みなさんの反応がどう出るかおっかなびっくりしながらやってる福田とMioです。アタクシMioとしましては、文章は短めで簡潔なものが好きなので、短文中心の構成にしていますが、これは長めに書きたいぞ！というものがあれば、今までどおり送ってくださいね。とにかく、ちょい改革後の今のアイランドについて、感想を聞きたいところであります！（Mio）



今月のいっぱつ！

『勝つ』ということ

☆No.212の「ヴァンパイアセイヴァーの奇跡」を読み、私は本当に感動しました。『勝つ』ということ。その意味を改めて自分に問う機会になりました。

ヴァンパイアシリーズをやり続け、初めて自分から対戦を挑むようになったセイヴァー。発売当初からジェダをメインに使い続け、今でもその熱はさめていません。そして対戦で一戦一戦の重みを教えてくれたのもセイヴァーでした。

発売からしばらくは、どうしても勝てずにイライラして、友人にあたってしまったこともありました。ガードキャンセルやアドバンシングガードもできずにただやみくもにお金を投入し、負け続け、本当に一時やめてしまおうかとも思いました。そんなとき勇気づけてくれたのは、友人やセイヴァーを通して初めて（本当の意味で初めて）知り合えたゲーセン仲間たち、そして私の相棒であるジェダでした。

闘い方をよく研究するために、ゲーメストや自分の経験、そしてほかの方のプレイで得たことをノートに書き、ヒマさえあればそれを読み訂正し、書き足していく…。そんな毎日を続けていくうちに少しずつ勝てるようになってきました。しかしなかなか「それ以上」にはなれず、大会などに出ても一回戦で負け、その場では必死にこらえるも、家では誰もいないところで泣く、という日々が続きました。セイヴァー全国大会の予選ではこらえきれず友人に隠れさせてもらい泣いていました。

こんなとき、私は情けなく、そして恥ずかしいことを思うのです。「女では格ゲーは強くなれないのか」と。自分でも違うことはわかっているのに、心のどこかでそう思ってしまうのです。今思えば本当に情けないことです。

でも、全国大会で女性の出場者がいたこと、「女の子とーなめんと」で女性のレベルが決して低くないことがわかったとき、自分は自分に「女だから」という逃げ場所を作っていたことに怒りすら覚えました。とーなめんとには私も参加し、三回戦敗退という結果に思わずその場で叫びそうになりましたが、その敗北は自分がプレッシャーに弱いということ、そしてそういう逃げ場を作っていたということを私に知らしめる敗北でした。

以来私は決して「女」ということへ逃げようとはしません。「自分は決して弱くない」という自信も持てるようになりました。対戦相手が少なくなってきた最近、少々冷めてきたか？という闘志。「『勝つ』ということ」は、私の中のそれがやはりまだ冷めていないことに気づかせてくれました。

事実、あの記事を読んだ後、私の体はうずいて、震えています。強者に会いたい。そして勝ちたい。私はもっと強くなってみせる。

今、私の頭の中でこの言葉が響いているのです。私はこれからもジェダとそして多くの仲間たちと歩み続けたいと思います。

「強くなろうと思わない者、自分が強いことを、そして弱いことを認められない者は、真の強者にはなり得ない」。

夢の中でジェダが私に語ったこの言葉をいつも胸に秘めて。

（東京都　C'S'M'S'さんⒶ(当)）

Ⓜ自分の可能性のラインを引いてしまっては、実力はそのライン以上には向上しない。敗北の後に逃げ場が欲しくて遠ざかっても、そこで終わりだ。負け続ける日々には涙も焦りもつきまとうが、自分の良さも悪さも冷静に理解して、前を向き続けよう。パートナーである画面の中の「彼」も、そんなあなたの心に応えてくれるはずだから…。

すべての「闘うひと」へ贈りたいすばらしい文だったので(当)とさせていただいた。



⬆（大阪府　小沢リヲンさん①）
★光あらば必ず闇もそこにある…しかし闇なくば見えない光というものもあるのだよ…難解かね？

議論の夕べ

★今年度のゲーメスト大賞について、多くの意見が寄せられている。

☆待ちに待ったゲーメスト大賞、私の推した電車でGO！は3位に入ったが、上位はほとんど格闘であった。しかも、各賞のほとんどに「なし」が多かったのは、今のアーケードゲームに暗い影を落としそうだ。ゲーメストでは鉄拳3を大きく評価していたが、格闘ゲームをやらない一個人から見るとどんなに優れたゲーム内容でも、格闘ゲーム自体が新しく入ろうとする者をはじいているように感じてしまうからだと思う。このままだと格闘ゲームはゲーメスト大賞では常連でも社会的には無名になってしまうだろう。もう一度みんなで遊べるものに。

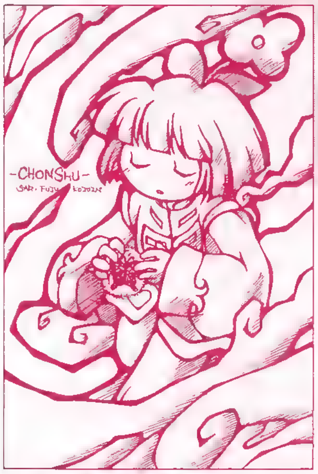
（東京都　倉形友彦君Ⓑ）

☆今年のゲーメスト大賞はショックの一言です。みんな格ゲー以外のゲームをプレイしているのか？確かに'97年は今まで以上に良いゲームが少なかったが、よくよく見ればキラリと光るものがあるゲームもあったし、それを見つけ出すのもプレイヤーの力じゃないのかな。メーカーを動かすのはプレイヤーの声なんだから、該当作がないと思ったらゲーメストやメーカーにどんどん声を出していこうよ。ゲームについて今より一歩でも真剣に考えていこうよ。

（青森県　三浦冬峰君Ⓒ）

Ⓜゲームというものは「遊ぶもの」だから、気軽に遊べるという要素も必要だろう。新しくゲームという世界に足を踏み入れる人々が、毎年生まれることを忘れてはならないと思う。

しかしまた、ある程度練習を積まないと面白さがわからないものもある。確かに、今年度は真の良作ゲームが少なかったのかもしれないが、「努力してうまくなる」ことをしないプレイヤーも増えてはいないだろうか？ゲームタイトルが増えたせいで、そんなに「まずくない」物を一口かじっただけで「おいしくない」と決めつけてしまってはいないか？



⬆（岡山県　高条院風樹さん②）
★風が、ぼくの周りに帰ってきました。やさしく、あたたかい風が…。

ゲームは毎年たくさん出る。三浦君の言うように、ジャンルがどんなものでも、本当に面白いと思うゲームを自分で見つけていけたらと私は思う。そして、あらゆるプレイヤーたちのために、努力しがいのあるゲームや、逆に倉形君の望むような気軽に遊んでも面白さのわかるゲームも作っていただきたいと思っている。

あえて問う。

「マニア」とは何か？「一般客」とは何か？「マニア」と「一般客」との境目はどこにあるのか？

（熊本県　Ｐｒｏｆ.君Ⓓ）

Ⓜゲームに求めるものの考え方の違いで「マニア」か「一般客」に分けられるのではないかな？

「マニア」はやりこみや研究の面白さを求めている。上達していくことが楽しい。

「一般客」は気軽に楽しく遊べることを求めている。苦しさを忘れてひとときの盛り上がりを楽しみたい。

…だと私は考えるけど。だから外見がおじさんや女子高生でも、全部のゲームに興味があるわけじゃなくても、一つでもゲームのやりこみに喜びを感じていれば、そのときは立派な「マニア」。逆に、普段「マニア」と呼ばれる人も別のゲームで「一般客」的な遊び方をして楽しむこともあるだろう。人じゃなくて、そのゲームにおける立場をさすってことかなあ。どうかな？

☆ゲームミュージックは、ゲームと一体になってこそ真価を発揮する。つまり、音楽単体だけで聴いてひどいできだったとしても、ゲームと合わせてものすごく良く感じられたりする。

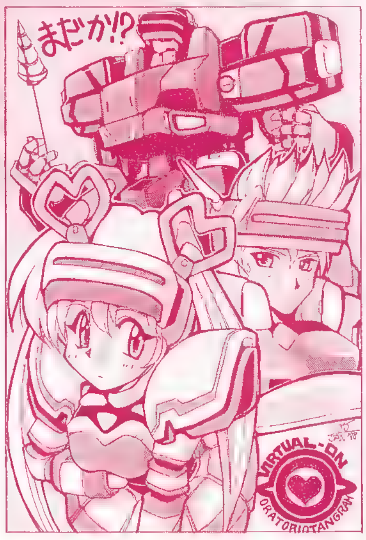
しかし、今回のメスト大賞VGM賞1位「Gダライアス」は、ゲームと合わせても切っても魅力的な音楽だと私は思う。さすが、ÔGRさんである。タダモノではない…。

（愛知県　ズオウ・リアキ君Ⓔ）

Ⓜうんうん。自分が良い！と思うゲームミュージックをそのゲームを知らない人に聴かせても、反応はイマイチだったりするんだよね。ゲームミュージックが良いと思えることは、そのゲームに対する思い入れによるところも大きいと思う。私も苦労したゲームのものを聴くと、さまざまな思いがこみあげてきて涙することがある。

だけども「Gダライアス」は、曲だけ聴いてもイケますっていうご意見。やったことない人に曲だけ聴いての感想を聞いてみたいな。

★このコーナーではみなさんがまじめに議論したい題材を募集しています。掲載されたご意見に対するお便りも募集。あまり長いと載せられないので注意。あて先は「ゲーメストアイランド・議論の夕べ」係です。



➡（東京都　M-NOYA君③）
ⓂAOUショーでは明らかになることも多そうだ。期待して待て！

ゲーセンマナーを考える

☆ゲットバスの糸が切れると大変ですわ。あの魚の動きを再現するため、あらゆる装置を使っている。その装置ひとつひとつに糸を通しているので複雑でっす。皆さんやさしくプレイしてね。

某S直営店スタッフより。

（静岡県　プリすけ君Ⓕ）

Ⓜ本物の釣り以上に糸のつけなおしが面倒なわけですな。画面右のゲージが赤くなったら、無理にリールを巻いちゃダメだよ。

☆通行の邪魔になるので、カバンをしょったままゲームをするのはやめよう!!約束だ！

（神奈川県　神電君Ⓖ）

Ⓜ狭いゲーセンではありがちな光景。間を何とか通ろうとしてぶつかると、逆にしょってる人にニラまれる…通行妨害してるキミのほうが悪いんだよ！荷物は足元に置くといいと思うよ。盗難には気をつけて。

★このコーナーではゲーセンマナーをみんなで考えていきます。ちょっとした問題はこうしたら良くなる、こうしてほしいという意見、またお店側の意見も募集します。あて先は「ゲーメストアイランド・ゲーセンマナーを考える」係。快適なゲーセンライフはみんなとお店のスタッフの方との協力でつくられる！

まだまだ募集

アイランドでは続々新コーナーを開設予定。今回組まれているコーナーのほかに、

○別のゲームのキャラ同士で夢の対決をさせる『ザ・ドリームマッチ』（キャラ名、ゲーム名、勝敗結果とその理由を書くこと）

○自分たち独自のゲームのプレイ方法や用語を紹介する『地域的大流行』

○「これをやると対戦に勝てる」とか、自分が勝手に信じている「ジンクス」を紹介する『奇跡のジンクス』

…といったコーナーでもお便りを募集中です。あと、「こんなコーナー作って」というのも受け付けてます。みんなよろしくね！

暴満館

~The House of Full Violence~



「ウマノセデノウハガミダレルアカジャン！」

☆いつも共にゲーセンに行く同志の話をしたいと思います。彼の名は赤ジャン（仮称）。

ある日、彼はいつものように仕事から解放されたあと、ゲーセンに向かいました。ファイナルハロンをするためです。

私も一度やったことがあるけれど、あの運動量はかなりのものです。前後や上下に揺さ振られるので、息切れしながらやりました。馬より自分がスタミナ切れ。それを彼は10回続けてやったのです。後で聞いた話によると、赤ジャンはファイナルハロンを極める、と豪語していたのです。

そして10連ハロン後、フラフラになりながら別のゲーセンに行き、怒首領蜂の前に座りました。彼は2面途中で自機が1機やられるまでは意識があったのですが、その後の記憶はなかったそうです。店員の証言では、赤ジャンは普通にゲームを終えて立ち上がり、二、三歩歩いてバタッと倒れ、某鳴和病院に救急車で運ばれて、気付いたら入院していたそうです。脳外科で検査されたとき、医者は赤ジャンに向かって言いました。

「あなた、脳波が乱れてますよ…」

次の日、彼は私に電話をかけてきました。

「ヒマや。プレステとTVとダビスタ持ってこい。●●号室まで。今すぐ」ガチャン。

私は彼の病院に行き、なぜ入院したのか聞きました。栄養失調からくる衰弱が一番の原因らしいのです。

笑いが止まりませんでした。脳波が乱れてる？いつもの彼だよ。半年は笑える、などと思いながら、ヤツは漢だ。真の勇者だ！チィーッ先を越されたっなどと、意味不明なことを考えてしまった私も脳波が乱れてる？

数日後、彼はハンバーガー食べたいと言って病院から抜けだした。というより堂々と出ていった。それでも入院患者の自覚あるのか？彼はヒマだといったので私はゲーセンに連れていった。すると赤ジャンはいきなりファイナルハロンをやり始めたではないか。誘ったのは私だが。

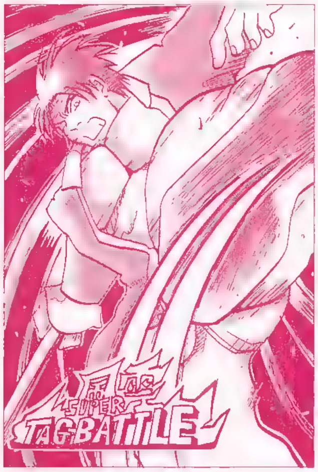
その後赤ジャンは怒首領蜂をやりだした。どうする、また入院？いや、まだ入院中だ…。連れてきたのは私だが。

入院中にもかかわらず、医者から「少しは寝ろ」と言われたらしい。赤ジャンの脳波は元に戻るのか？次は精神病院か？読者の皆さんもゲームするときはほどほどに。赤ジャンのようになったら駄目ですよ。ちゃんと寝ろよ。悪友もつなよ…。

（石川県　Mr.G君Ⓗ）

㊗明日より今日ゲームをやり抜くことを選んじまうっつー暴満漢だ。病み上がり（彼の場合、まったく癒されてない様子だが）ハロンはちょいキツいので、「オーラ写真倶楽部」をオススメする。内側、外側、ノドの3箇所の衰弱退潮鈍化状態オーラを診断してもらい戒めとするが吉。ゾンビオーラを極めるのもオツね。

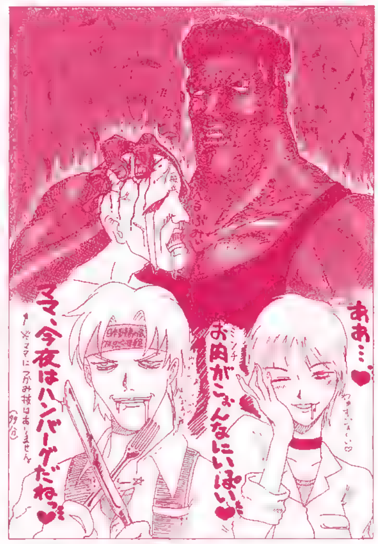
ちなみに私の徹夜3日目運命オーラを診断したらば、「青紫」と「青」。まだまだやれるってこと？



⬆（高知県　南条ノンタンさん⑤）
㊗98年はこっちのキムがチョイたちの兄貴になるのではと勘繰る愚か者が一人。



⬆（福島県　森田真琴さん④）
㊗人間以上に迷いなし！



⬆（北海道　肉絵師コバ軍曹君⑥）
㊗7時夕食パクパク。マ～マよく食べるーって、カニバリズム家族か、ショックトルーパーども。

☆いきつけのゲーセンが、何度言ってもグルーヴオンファイトを対戦台にしてくれないのですが、なにかうまい方法はないでしょうか？

（千葉県　PAT君Ⓙ）

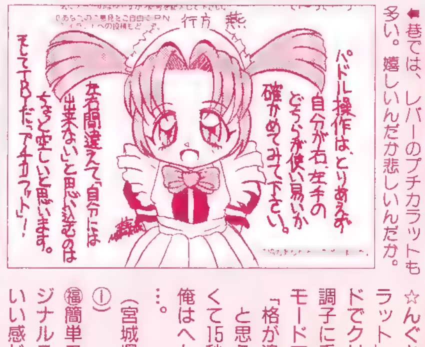
㊗月500回ほどプレイされれば『人気ゲーム』とみなされるので（G・M●de調べ）1日16回遊べば対戦台に昇華されるのではないだろうか。

暴満館流のやり方としては、『ヒットゲームBEST10』インカムベスト10 1位のゲーム名上に、「グルーヴオンファイト」とタイプした紙を貼りつける。後にコピー。そして「店長!! 大変ッス大変ッス!!」とか言いつつ、偽造文書をプレゼントフォー店長。次の日、無事対戦台となった グルーヴを極力プレイし、事実を知った怒号店長をクールダウンさせよう。



➡（神奈川県　御堂純一さん君㉘）
☆敵意を向けた相手は逃さない。血溜まりに映るは死神の素顔か。

シーモンド日記外伝 壱殺Death



⬅巷では、レバーのプチカラットも多い。嬉しいんだか悲しいんだか。

☆んぐおぉ。「プチカラット」を簡単モードでクリアしたので調子に乗ってふつうモードでやったら…。「格が違うー」と思うくらい難しくて15秒で負けた。俺はへたくそなのか…。

（宮城県　エイブ君Ⓘ）

㊗簡単モードのオリジナルストーリーもいい感じだ。

のんきな日常

☆「どこの高校へ行きたいんだ?」と先生に聞かれ「外道高校」と言ってしまった。そこんとこヨロシク。
（群馬県　朧月小次郎君Ⓛ）
Ⓜどこの高校へ行っても、愛と友情、そして完全燃焼することだけは忘れんな！

☆ひなたの勝ちポォズのおどりをおどっていたら、母に「アホみたい」って言われました。きつい。
（埼玉県　沢田駿さんⓂ）
Ⓜ勝ちポーズで踊るキャラが増加中！勝ってもいないのに踊っちゃダメだ。やっぱ勝ってからだ。

☆K君、君にカセット貸すとセーブデータがなくなって返ってくるね。やめなさい。

I君、格闘ゲームで飛び道具をジャンプでかわそうとするのはいいが、着地と同時に当たるのはやめなさい。恥ずかしいです。
（東京都　N・K君Ⓝ）
Ⓜおマヌな友達が多くて大変だね…。胃薬送ってあげようか?

☆先日、近所の電気屋でサターン版の「怒首領蜂」を購入したら、なぜかレシートにカタカナで「ドシュリョウホウ」と打ってあった。なぜ?お○じま電機白○店。
（千葉県　ヤコペッティ君Ⓞ）
Ⓜ…そのまんま…。

☆あるゲーセンで侍魂に貼ってあったタイトルが「待魂」になっていた。これは待ち専用ですか?
（静岡県　レッツゴーHIME君Ⓟ）
Ⓜいや！これは侍界のヒーロー心を悟りたい者専用なのだ。数々の時代劇を見よ！桃太郎侍も大岡越前も、まずは相手の出方を見る！そして、華麗にかわしつつ一撃を加えるのだ！ガムシャラに斬りかかるだけでスキだらけの輩がまちがって座ってしまうと、面白いように術中にはまってしまう。だが実際はお互い斬りかからない侍が集まってしまうのでタイムオーバーばかり。

★このコーナーでは、日常出会ったこと、思いついたことなどとにかく面白い話を大募集。あて先は「ゲーメストアイランド・のんきな日常」係です。簡単にまとめてね。

お悩み相談室

☆メスト211号P45から。「空ジャンプからのGD兼スカし投げ」ってナニ?
そもそも「スカし投げ」がどのようなものかわからない。教えて。じゃないと記事の内容がわからん。よろしく。
（大阪府　ぷぴ強君Ⓠ）
Ⓜまず「スカし投げ」とは、ジャンプ攻撃を相手に当てないで、つまり攻撃を「スカし」て着地しそのまま相手を投げること。攻撃を初めから出さずにそのまま着地で投げることをさすときもある。
そして「GD」とは、「グラップルディフェンス」というストⅢ2ndの新システム。通常投げをくらう瞬間に投げと同じ入力をすると、ノーダメージで投げから抜け出せる。「受け身をとる」のとは違い、実際には同時に投げ合ったときに成立するような感じだ。
さて、跳ぶ側（A）が「空ジャンプからのスカし投げ」という攻撃を試みたとき、地上でそれを受ける側（B）の対応によって次のような結果に分かれる。

①Bが何もしなければAがBを投げる。スカし投げが成立。
②BもAの着地に投げをしかけてくればGDになる。

AがBに投げという同じ攻撃で迎撃された場合、GDという回避手段が起こり、Bを投げることはできない。しかし、AもBの投げという抵抗を回避したと言ってもいい。
実際、たいていの人は、空ジャンプで跳んできた相手に対して地上でじっとしていることはなく、あらゆる対応をしようとするはずだ。その対応の一つである「投げ」を出されることを予想して、跳ぶ側がしかけるのが「GD兼用スカし投げ」で、投げの入力一つで「回避兼攻撃」ができるというわけだ。
わかったかな?もう一度、№209、211号の善之字元帥先生の記事を読もう！
…今回はまだみなさんからのお悩みが届いていないので、急きょ初心者救済コーナーをつくってみました。ちょっとむずかしかったかな?この攻防が説明されていた記事は、上級者向けの攻略ということなので少しずつ理解していってください。
で、今後は内容を元に戻してお悩みを掲載していくのでよろしくね。

★このコーナーでは、いろんなお悩みを募集します、まじめなものでも、笑えるものでも何でもOK。また、掲載されたお悩みに対するお答えも募集します。あて先は「ゲーメストアイランド・お悩み相談室」係でっす。

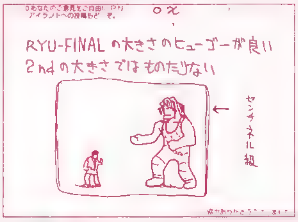
何にでも疑問を持とう！ つっこみ三昧

☞対戦ホットギミックの記事で、カインのCVの若本規夫さんの代表作が「投稿！特ホウ王国」（ナレーター）となっているが、私は絶対に「サザエさん」のアナゴ君だと思う。
（東京都　高森君Ⓡ）
⬆わかるわかる。何で耳に残ってるのかな。「フグ田君、一杯どうだい?」とか。

☞コーディーまたおらんとですか(MARVELvs.CAPCOM)。
（福岡県　キャプテン日本君Ⓢ）
⬆大阪に向かって毎朝毎晩祈れ！いないことはないかもしれないしあるかもしれない。いなそでいたりなんかして。

☞てくなーとのマンガ終わってしまってすこぶる残念。新声社さんの手でコミック化に!?
（兵庫県　翁小龍君Ⓣ）
⬆一度でいいから１Ｐに！などの声もあった東陽さんのてくなーとマンガが突然終了。ショックを受けた多数のファンが終了を惜しむ声をアイランドへ寄せてきたぞ。

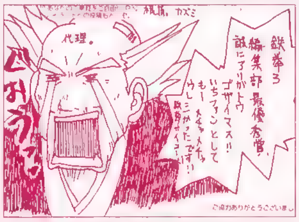
☞東陽片岡さんはプロのマンガ家さんです。アイランドに小社の「てくなーとマンガ」への意見があるのを見て、また東陽さんにマンガを頼むか迷っている社長と僕。でも…広告費が…。セイヴァー2とハンター2の基板が売れたらなあ、ということでゲーメストさんよろしく。
※怒Ⅱさんご意見ありがとうございました。
（大阪府　テクナート関係者君Ⓤ）
⬆で、基板プレゼントに応募されてます。広告費の都合がついたらまた復活して頂きたいものですな。



⬆容量不足でポイズンいなくなるぞ…。⑦



⬆足腰すごく強いぞ!!高く跳べるし。⑧



⬆わかったから泣くなよじじい!!⑨

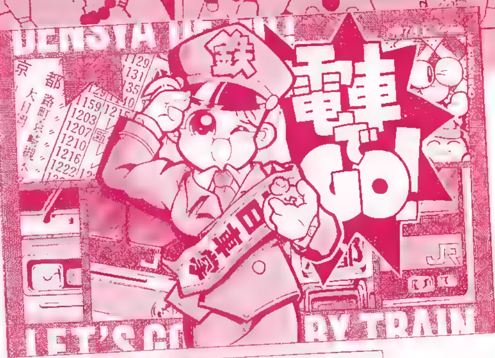


➡（福岡県　逢坂くゆりさん⑩）
★別々の道を歩んでも、双つの龍がめざす先は同じ。きっと、ずっと、これからも。

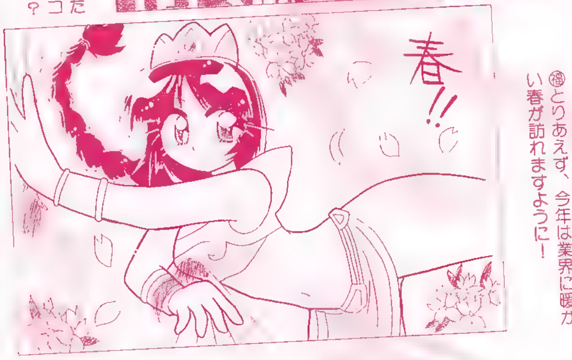
☆ウチのウサギがゲーメストをおいしくいただいています。
（大分県　南カンヌさんⓋ）
(福)アイランドのページ食わせると、赤い球体がでてきそう。

☆最近、格ゲーばかりでお嘆きのアナタ。今こそ大型筐体に手をだしてみてはいかがでしょう。
私のオススメはこの2種。
●ゲットバス
●ビートマニア
ゲットバスは一度でも釣りをしたことがある人はやるべし。ビートマニアはCD出すべし買うべし。
（千葉県　ガリバー君Ⓦ）
(福)「お兄ちゃんあのカブト虫取ってよう」「しょうがないなあ、そら大事にするんだぞ」
という昆虫マニア兄弟の木登りクイズゲーム。…すいません、まだビートマニアいじったことないんです。次会うときまでに極めとく予定。

☆かねてからの疑問ですが、アイランドにおいては、一つの号で同じ人の投稿が複数掲載はされないのでしょうか？
（滋賀県　大聖リース君Ⓧ）
☆私もMｉｏさんも同一投稿者の作品の重複はなるべく避けるようにしています（度を越えて面白い作品は別）。可能な限り、大勢の意見や作品をアイランドに掲載したいからね。
ただ、その泣く泣くボツにしたネタは文章・イラストのストックとして専用スペースに収容され四季を通じて活用されるので「一つ載ったら残りは全滅」というわけではありません。文章の場合は特に、ストックで成り立っているといっても過言では…ちょっと言い過ぎか。ついでにパーフェクトな没でも私たちは処分しない（怖くてできん）ので、机が埋まる！埋まっていく～。



➡（KURONEKO君⑫）
(福)今度は高速編だ！前作で摑んだデコイチ感覚はどこまで通用するか？



←（長崎県　惚田ハレ太君⑬）
(福)とりあえず、今年は業界に暖かい春が訪れますように！



➡（鹿児島県　宣教師ゴンドルフさん⑪）
☆綺羅星落としまくりで、キャラ吹っ飛びまくり。新星浮き物格闘だ。

やる意義はあると思ふ裏ゲーメスト大賞

☆石ころ帽子をかぶったがごとく歯牙にもかけられず、後でやろうとしていたらそのまま帰宅してしまうようなゲームがあなたの周辺にもあるのではないのでしょうか。でも、そんなゲームに限って、プレイしている人のオーラに輝きひとつふたつ。
そんな作品を讃えるのが裏メスト大賞。冠に裏がつくのがちょっとアレですが、裏っていう言葉にそれほどゲームじゃねえだとかインカム悪いっつー不吉な響きはありません。物事の正面あるいは表と反対の目につかない部分、それが裏だ。
そもそも、裏斬り、裏技、裏ブルーマリーなど、アミューズメント業界における｢裏｣とはおめでたムードを含み使用される場合が…やっぱり少ない！これ以上のフォローはヤボというものでしょう。いってみようかー。

〈ベストインフレシューティング賞〉
閃激ストライカー
☆じつはGダラより遊びやすいが気づいてもらえない。
（神奈川県　佐藤栄一君Ⓨ）
☆何といってもこの名前がいい。「閃激」などという辞書にも載ってないような意味不明な言葉を使っているところがポイント高い。
ゲーム内容も、ひたすら「オプションが撃ってくれる」。ゲームなので、自分はただ操っているだけ。シューティングなのにシューティングとしての実感が湧かないという、「弾避け重視を狙ったところが、根本的な方向性を見失っていた」というところが素敵。
（大阪府　司隆君Ⓩ）

ベスト未確認賞
NEO　Mr.Do!
☆ゲーメストの「てあたりしだいゲームリスト」にも載らず、いつの間にか発売されていた。しかも、全然見当らない（少なくとも岩手県内に置いてある店は皆無に等しい）。その上、ゲーメスト大賞の機種一覧表からもタイトルが抜けてるし（涙）。
（岩手県　バニッシュモンスター君(あ)）

週刊アサシン編集部特別賞
羅媚斗
☆ブレイカーズみたいな固定ファンがいないのが敗因。
（埼玉県　小野修之君(い)）

ベスト裏格闘ゲーム賞
ブラッディロア
☆開発中の写真は大出血してんのに、発売されたらこれっぽっちもブラッディじゃないのが重要。鼻血だけでもブラッディしてほしかった。
（神奈川県　石井啓君(う)）

ベストリンカネーション大賞
ブレイカーズ
☆何の特色もないシステム、狙いすぎてはずしたキャラども（ピエールは除く）、そして陳腐な背景。近年まれにみる迷作だ！
（神奈川県　中州誠君(え)）
☆初めて見たのは'96年のクリスマス。1人で過ごすクリスマスが必要以上に寒くなりました。
（北海道　広石厚也君(お)）
☆今年はブレイカーズに一番お金を注ぎ込んだ。さすが「死華護」の後継機だけのことはある。大武闘大会「F・I・S・T」開幕希望。
（大阪府　中岡靖博君(か)）
理由を問うか、君よ。

うらたいしょう
おめでとー

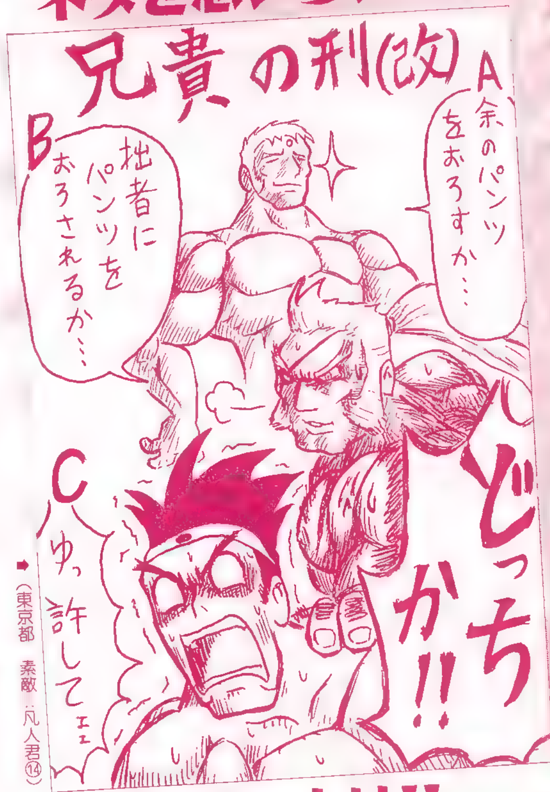


この半年以上にわたって、アイランドに何かと出続け、たとえゲーセンで見掛けたことはなくとも、アイランド読者ならどこの誰かは知らないけれど、体はみぃんな知っている。なおけっこう。
攻略記事もいい具合にはじけてとぶさ。
（新潟県　マムシ仮面さん(き)）

裏迫る壁ブロック崩し賞
さるかにハムぞう
☆個人的にぞうが好きな私はまずタイトルに惹かれ、とりあえずプレイ。そして玉（？）を残して猿に押し潰されGAMEOVERになる（(福)事実なのだが、知らない人に伝わるのかなこれ？）。
その理不尽さに怒るが、コンティニュー画面のぞうの女の子が可愛いので許す。そういうわけでさるかにハムぞうはおもしろい。ついでに玉を落としたときに出る言葉も意味不明でよい。
（福岡県　柴戸陽三君(く)）
☆OPがすべてのゲーム。
（埼玉県　田中清史君(け)）

裏メスト大賞選考委員会では「裏大賞」候補作品紹介を随時募集しています。こりゃ駄目だ、失礼、これは裏だ！という優秀作品がありましたらばアイランド内「暗裏時代」までご報告ください。

ネタを思いついたら メモっとけ!! 超芸境



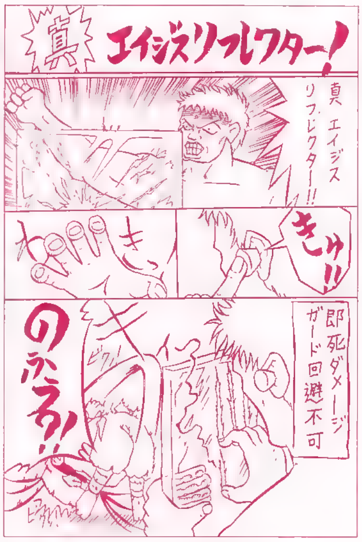
➡(東京都　素敵　凡人君⑭)



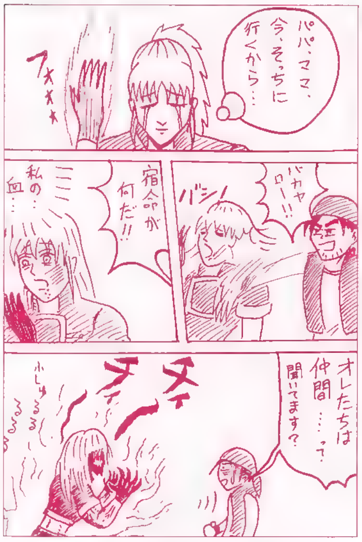
➡(広島県　棺君⑮)
Ⓜ…まあ…調べておいてよかったんじゃない…の…。



➡(埼玉県　裕木康隆君⑯)
Ⓜっていうか、ここドコ?道着で何やってんの。



➡(神奈川県　丹羽俊晴君⑰)
Ⓜぎいいイやあああア————!!(鳥肌鳥肌鳥肌鳥肌————)



➡(大阪府　AAA君⑱)
Ⓜ血が出るほど殴ることないでしょ!よけいなことしちゃって…あ~あ。

突然ですがクイズです

☆以下4つの共通点を答えよ。

○コマンドー
○シルバー
○アメリカ
○沢田

(滋賀県　大聖リース君㊁)

Ⓜ本当はヒントつきだったんだけど、それだと易しいので載せませんでした。もうわかったよね?答えがわかった人は「ゲーメストアイランド・クイズわかっちゃった」係まで送ってね。正解者の中から抽選で5名様に、テレカあげちゃおうかな。最近のアイランドの感想も書いてくれるとうれしいッス。

お下品ネタにつき 食事中の方ご遠慮ください

☆断っておくが、この話はイマジネーションを駆使したフィクションなり。フィクションだぞ。でも実生活でもやってたりして。ぷー。

授業が終わり休み時間、トイレでとある人が「アルファビーム!!」と言いながら放尿。「発射、発射、うりゃ、連打、連打!!太くなる、太くなる!!来た、来た、来た、来た!!うおおおおおおお!!終了。」それを隣で見ていたその友人、負けじと発射。しかしトイレを一時間我慢していたそのおしっこ。尿道の細い管耐えられず、おしっこ暴発。「来た、来た、来た、来た!!うおおおおおおおぎゃあああああああ!!」外は大雨。トイレ壊滅。完。

(千葉県　会田惣君㋚)

Ⓜお下品ネタは危険とわかっていつつも、これは思わず笑ってしまったんで載せました。こういうのキライなかたはゴメン。

オレは
ピエール・モンタリオ(5:21)

ダッシュ！ダッシュ！
ワオワオワワーオ！
ダッシュ！ダッシュ！
ワオワオワワーオ！
バック！ダッシュ！
ワオワオワワーオ！
ボンジュ〜ル・ショット！

オレはお金を拾わない
（ワワ、ワ〜オ）
貴族だから　ピエールだから
（ワワ、ワ〜オ！）

だけど足らんぜ
ジイの給料
バラを投げつつ
悪を討つ

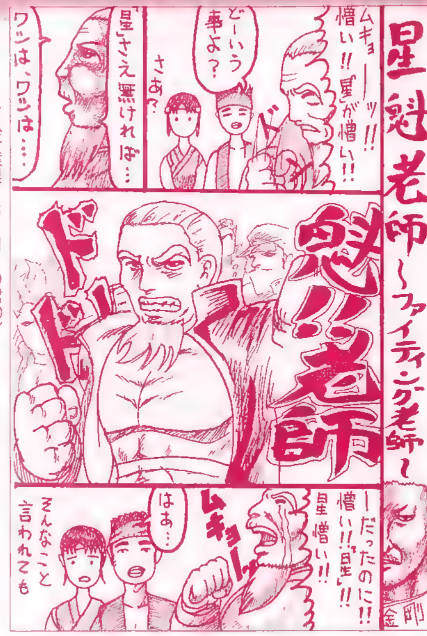
必殺パワー！
サンダークラウザー！
ダサイやつらをぶちのめす
スーパーローザ！
嵐を呼ぶぜ！

オレはピエ〜ル
ピエ〜ル・モンタリオ！

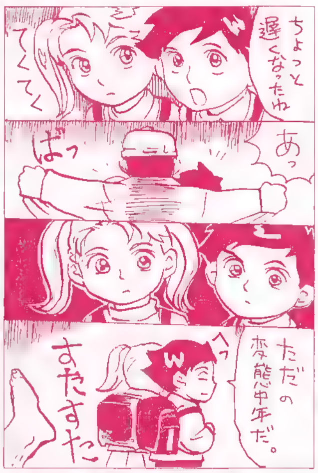
Produced by TAKESHI GOTANI㋢



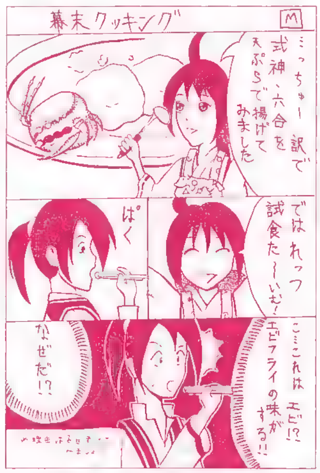
➡（北海道　最終廊下君⑳）
㊎わりと感じやすい年頃だから。友情の厚さはケースバイケースで。



➡（千葉県　S・N・O君⑲）
㊎このハガキの第一印象。「鉄心がメイドだったらいやだなあ」



⬆（石川県　粉ふきイモさん㉒）
㊎まだまだ現役君開催記念。
おたくよりはおませに育てたほうがいい？



⬆（茨城県　MK－Ⅲ君㉑）
㊎考えるっつーか、ウルトラマンシリーズ見てる人でないとわからないぞ。

配役満タン

「もし、ときメモキャラで“SPEED”を作ったら！」
●島袋→藤崎。ソロデビューしてるからボーカルはOK！
●今井→片桐。ムードメーカーな感じ。歌唱力はいうまでもないでしょ。
●上原→紐緒。クールなところが同性に人気ありそう。
●新垣→朝日奈。ダンスがうまそう。ファンキーなイメージ。
　どうでしょうか？それにしてもまとまり悪そうなSPEEDだなあ〜（笑）。
（沖縄県　時代遅れの漢君㋹）

「新アイランドイラストテレカ・文章テレカ製作決定」

㊎㊟マークがついた人がもれなくもらえるアイランドテレカが新規作成される！つきましてはテレカの元絵を募りたいと思います。イラストは基本に帰って1色、サイズはフリーでよろしく。
　ここで「テレカ？関係ねえや〜」ってな文章投稿者たちに朗報。今回は文章テレカも作っチまうぜ！提案したらみんな笑ってくれたよ。そりゃもう一面活字ざかりの斬新なテレカが君の元に！パンチはどうするのかなあ？ま、いいか（見切り発射）。
　そんなわけで、1色イラストテレカ2枚、文章テレカ2枚の計4枚の未来は諸君らの投稿魂一つにかかっている。
　それでは参考意見をひとつ。大手メーカーの人気キャラクターイラストを狙うのは、倍率も高いだろうし許諾とかそのあたりの関係で、どうですかねえキビシイんじゃねえかって感じかな。文章は最大603文字程度が理想。

「アイランド・テレカめたもるふぉーぜ係」



⬅だるま…道場。



⬅これが文章テレカ完成予想図だ。細かすぎて目が痛え。今、活字が凶器と化す！

⬇（東京都　DWARF君㉔）
㊎なんだこの呼吸と空間の不安定具合は！





⬆（大阪府　“D”SYSTEM君㉓）
㊎まさに竜殺しの剣だ。しっかし1コマ目目覚めてるよなあ。

データデゴ

「いっちこカレ」「シーモント」

☆新声社の7ケタ郵便番号、〒101－8935を暗記しちゃうつもりで各種プレゼントやアイランドへの投稿頑張ってね。旧年中はメストアンケートにご協力戴きましてサンキューベリーマッチョ。今年もよろしくお願いします。

アイランド大賞ノミネート作品 12/30日号・1/15日号発表

☆12/30日号アイランドから全力でいきます。イラストは②番テリー&マリーの混血BEM君に決マリー。文章部門は「僕、人質君」Ⓐの植高淳太郎君に決定。人命よりライフ優先（？）なのね。

続いて1/15日号発表！文章作品はⓂのテスタロッサZAX君の実在英雄先生ネタ（まだお若いらしい）。イラスト作品は⑯番村田真吾君の遭難ですネタにパリ挑戦権獲得。おめでとうございます。ノミネートイラスト作品再録の件ですが…大雪で編集部埋まりました―、なんて言い抜けどうですかね。PA！PAM！銃殺っ！次こそは。

「ラヴコール・フォー！ベストキャラクターPART2」

●ぴのぷ（バトルサーキット）…ありもしない母性本能をくすぐられた。

（茨城県　中嶋純一君）

ゼリーとマシュマロから生みだされた悲しき（？）実験生物である。

●ウリコ（ブラッディロア）…PS版でしか見てないです。でも気に入った。

（福島県　佐藤大輔君）

ミツコの娘だったという驚愕の事実。末は博士か猪か…。

●スカロマニア（ストリートファイターEX）…あやしすぎるわいな。声もGOOD。

（大阪府　三木裕司君）

五分刈りのダンナもクリビツだわいな。

●ソルティバイドのカシュオンステージで最初に殺される羽の生えた人…2周目にはデモがないせいか、この人は死んでいないのよ。

（京都府　乃込邦彦君）

救われてます。

●三越さくら（マネーアイドルエクスチェンジャー）…やっぱねこ耳。

（岡山県　浅沼健一君）

嗚呼、金融業界猫まみれ。

●クーゲルブリッツ（ソニックウイングスリミテッド）…小さいクセにあの攻撃はスゴイの一言です。

（宮城県　長澤史法君）

雑魚が蜂起する瞬間だ。

●G（ザ・ハウス・オブ・デッドの2P）…銃とスーツの似合う男。こういう男になりたい。

（宮崎県　赤木雅人君）

デモでしか見られないのが奥ゆかしくてダンディーだね。

●金剛寺鉄心（ファイティング武術）…こいつの勝ちポーズ見たらダンやノリマロは笑えないよ。

（三重県　楠野秀人君）

OPの演舞は『恐』の一言。

●八神庵（KOF'97）…来年が心配。

（神奈川県　小関早苗さん）

これ以上エスカレートするのか？できるのか？

●裏シェルミー（KOF'97）…EDで死んだ。KOF'96はマチュア使い。

（秋田県　小園真之君）

オレたちの心の中に…。

●ウエディングラブソディ（の主人公の女の子）、ジャスティス（マジカルドロップ3）、ロードラン（ティンクルスタースプライツ）…髪が黄色（金髪）。大好き！

（神奈川県　S・H君）

3人とも欧米人じゃないってところもヨイね。

●レオ（ウォーザード）…ライオンの顔と人間の体がマッチしていていい。

（長野県　神山雄一郎君）

太陽の剣の攻撃力に感激という声もあったぞ。

●ブルー・マリー（リアルバウト餓狼伝説スペシャル）…関節の妖精。でもスタンガン。

（北海道　西圭介君）

バギューン姉ちゃん！

●魔法少女ドキドキバニラ（対戦とっかえだま）…バ、バニラハーモニー（腐汁）。

（千葉県　会田惣君）

バ、バニースタイル希望（俺の本心なのか？）。

●シンwithクリスタルマイト（対戦とっかえだま）…苦手なパズルゲームに手を伸ばさせたのは彼でした。

（岐阜県　大久保和子さん）

パズルのシェア拡大に一役買ったバニラ兄妹であった。

●ひろし&ひとみ（対戦とっかえだま）…バカップルよ永遠に。

（北海道　森本亜希子さん）

ケケ骨になればみんな同じズラー（↑暗い）

●アルマジロ（アルマジロレーシング）…ジャンプしている時のしっぽふりふりが…。

（福岡県　小川晃生君）

アルマセラピーって感じ。

●コギャル（電車でGO！EX）…「えーちょっと、どーゆーつもり」このセリフだーコレ!!

（神奈川県　平田裕君）

罵られたい時もある。

●桧山（ワールドスタジアム'97）…今シーズン三振数が危うく、セ・リーグ記録になりそうになったので。

（香川県　植松誠君）

コメント不能の届かぬ叫びリビドー喫茶「驢馬の穴」

田辺みさこ「ショートカット!!」

リリス「僕はロリコンじゃないです（多分）」

アリス「趣味？」

シャオユウ「スパッツー!!」

ヤン・ヤンヤン「話すとヤバイからパス！」

木人「ダッ（担）書けるかンなモンー）にしてぇ！」

フォボス「ビーム復活（泣）」

セシル「ぷしー。セシルっ君のっしぐさっがっオッオッ」

火蜂「弾がー弾がー助けてー（担）ブラックボックスみたいだ」

夢ランチ（昼飯募集ではない）

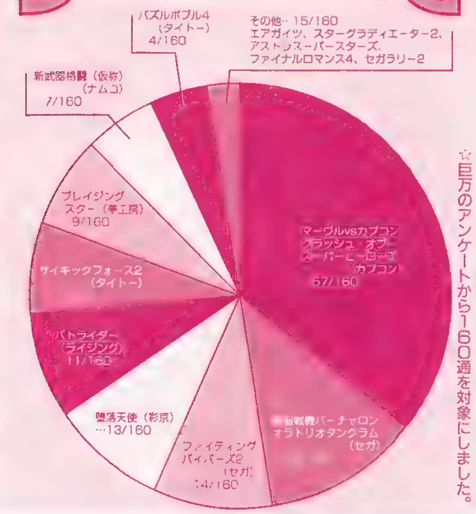
☆北海道は札幌市、下野浩君からの金データ。

「1／15号ちょっと本が薄くないですか？ゲーメスト、週刊化か！とか、思っちゃいました」

ゲーメストアイランドでは週刊化にも耐え得るだけの大量投稿をお待ちしております。そりゃもうドカ雪の如くに！

101－8935
東京都千代田区神田神保町1－1－26
新声社ゲーメストアイランド係

1月30日／2月15日合併号アンケート「早くプレイしてみたいゲームは何ですか？」



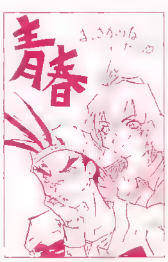
☆巨万のアンケートから160通を対象にしました。

「ちょっと待った！」

実は、ご商談の場およびデータデゴはアイランドと別時空に位置するんです。アイランド内ご商談の場ではないってこと。このデータデゴ宛先イラストもMiーo女帝の靴を舐め、恵んでもらってるってユンピョウ、いや寸法でして。

ご商談宛ハガキにアイランドのアの字でもあろうもんなら…恐ろしくていえない、もう痛いのはいやだ。

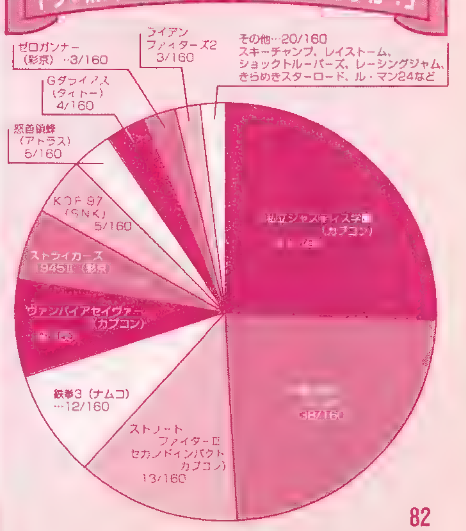
というわけで、売買&友達募集をされたい方は「ご商談の場係」とシンプルに記入するか、新声社のゼロG感覚個人情報誌X－マーケット（420円で好評発売中）を利用するがキッシィ。



→（東京都　がじろう君）

なんかうる星やつら状態の夏と将馬。黄色でも黒でもいい私にも春を、春が欲しい。

1月30日／2月15日合併号アンケート「今、熱中しているゲームは何ですか？」




「ゲームを創りたい」
そんな時のゲームスクール
SIGNAL
CRYSTAL DUST
アイマックスアカデミー
TEL：03-3737-2226
〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-4-4 小山第2ビル http://www2.gol.com/users/imax/school.hp/
募集科目
●プランニング科
●プログラム科
●グラフィックス科
●サウンドクリエイト科
学校説明会は毎週 土・日 PM1：00〜
学校見学・個別面談は
平日、随時受付中
1998年度4月生募集中！



王道がまた、動き出す・・・

仮面の内に煮え立つ情熱の赤

BALROG バルログ





自慢の爪でザックザク。リュウじゃなければ死んでるって。

混沌とする新境地に早くも突出した

7人のファイターたち

当たり前のことだが、ゲームが発売されてみんなが遊べるようになるまでには、プログラマーや企画者といった人々がゲームを制作していく、開発段階というものが存在する。

この段階は、想像を絶する試行錯誤の連続。とりあえずキャラを画面に出して動かしてみたり、技を入れてみる。触ってみて面白いかどうか、バランスは崩れないか、他のキャラに比べて浮いてないか、などなど調整を重ねていくわけだ。

しかし、ここで仮に入れてみたものはすべて本番前の予行練習に過ぎない。数々の問題の中、「ボツ」という言葉のために日の目を見られないキャラは少なくない。

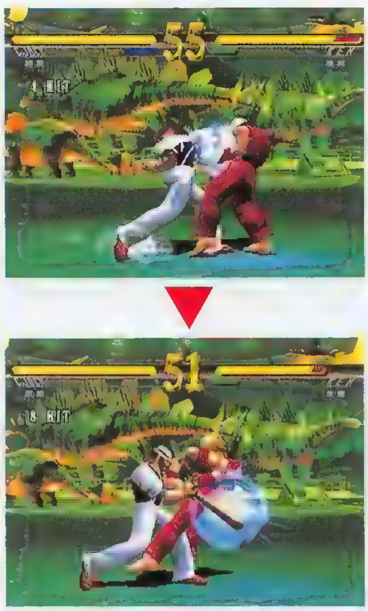
今回、右に紹介する7人のキャラクターは、確定したファイターだ。つまり、「ボツ」を乗り越えた。発売バージョンにアイデンティティーを確立できた個性的なやつらだ。

新しくEX2に登場することとなったバルログ、ブランカはなじみ深いストⅡシリーズからの参戦。2人とも素早い動きが特徴的なだけにスピーディなバトルが今から予想される。



返還後？いや時代的には返還前なのか？それとも香港じゃない？

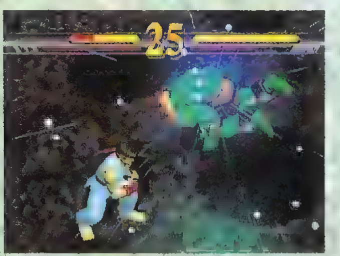
霧のかかった操車場？列車墓場？世界観も良さげ。



C.ジャックとほくともEX2に登場確定。このバットは新技？



(訳：不逞な過去に、不撓の精神力)
ガウォォォ、ガウガウォーン



高速回転は相変わらず。なんでも武器になってしまうんです。

ブランカ
BLANKA





継承された(っぽい?)システム

前作、EXでもっとも熱かったモノに、スーパーキャンセル(SC)を絡めた対戦の駆け引きが存在した。今回新たに送られてきた写真にはEX2の対戦風景が映っているわけだが、これを見るかぎりではEX2にもSCのシステムが継承されているのが予測できる。必殺技からスーパーコンボへ、またスーパーコンボから別属性(同じスパコンじゃないってコト)のスーパーコンボへと移行できそうだ。

相手のガードを粉砕する攻めのシステム、ガードブレイクもあるっぽい。あくまでモーションで推測しているだけだが、イナズマがイカすぜ。

必殺技からスーパーコンボ、これがSCキャンセル!!



通常攻撃がヒットしたなら必殺技は覚悟!! ゲージがあるならプラスα。SC同士もOKです。



質問・要望 まだまだ募集中

アリカと読者の橋渡しをするこの企画も2回目。まだまだハガキは募集しているので、気になるコトがあったら今すぐ投函しちゃおう。

内容はなんでもアリ。ガイルは絶対になくさないでくれ。とか、オルガーって誰?、なんていうキャラの要望や疑問。また、こんなシステム思い付いたんですけどどうですか?EXのココはすごく好きでした。といった意見でもOK。

ハガキを手に取ったらココ。
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
(株)新声社　ゲーメスト編集部
「アリカのEX2コレかなえて」係
まで送ってちょうだい。締め切りは2月27日(必着ですぜ)。



ガードブレイクにはイナズマのエフェクトが!!



80年代地形シューティング魂と3Dポリゴン技術が融合。こいつは期待大だぜ!!

RADIANT SILVERGUN

コンシューマーで人気の高いメーカー「トレジャー」がアーケードに参入！第一弾は本格派シューティングだ！

担当：地形大好きRED



今回紹介するこの作品、ジャンルとしてはいわゆる縦シューだが、とてもオーソドックスとはいえず、かなり癖の強い硬派なシューティングになりそうな感じだ。

キーワードその1「本格的な地形」

「最近、本格的な地形があるシューティングがないな～。う～狭いところで弾避けして～」と思っている人も多いと思う(本当か?)。このゲームはかなり本格派の地形を期待してもよさそうだ。

今回載せてある写真の中にも、かなり狭い地形にたくさんの砲台が埋め尽くされているショッキングなシーンが映し出されているものがある。

おそらく、この場面は序盤のものだと思われるが、後半では、いったいこれ以上どんな狭い地形や、厳しい敵の配置が用意されているのだろうか?とっても楽しみだ。

キーワードその2「自機の武装」

本格派地形シューティングには、さまざまな地形とそれに伴う敵配置やトラップに対抗するために、自機が凝った攻撃手段を備えている作品が多い。

このゲームの自機もその例に漏れず、さまざまな武装を備えている。しかし、そのシステムはハンパなものではない。このゲームの自機はなんと、7種類にも及ぶ異なった性能の武装を、いつでも使いたいときに、使いたいものを選択できるようになっている。

残念ながら、詳しいシステ

硬派SFシューティング

ムの解説は今回はできないが、自由度が高く、奥の深いものになるのは間違いなさそうだ。

キーワードその3「80年代＋90年代」

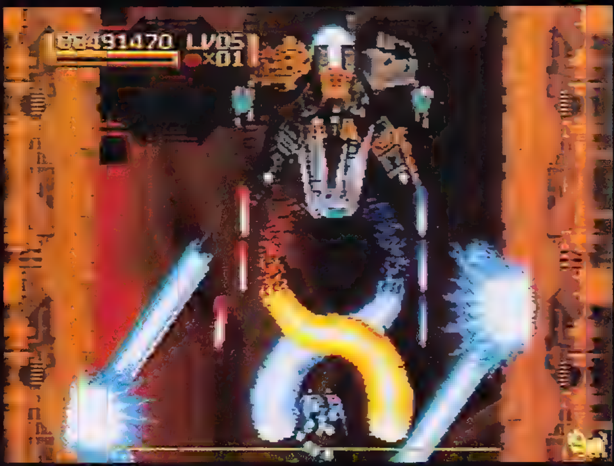
ゲーム性のコンセプトは80年代風だが、ポリゴンを使ったグラフィックや斬新な演出、オーケストラっぽい重厚なサウンド等の素晴らしさは、ハード性能が向上した現代ならではのものと言えるだろう。

グリングリンと縦回転していて、砲台がこちらを向いたときに発砲してくるボスや、パーツが破壊されると、予備(?)のパーツが遠くのほうから出現するボスなど、ゲーム性とうまくかみ合った演出が実にカッコイイ。かなりくせ者ぞろいになりそうな気配だ。

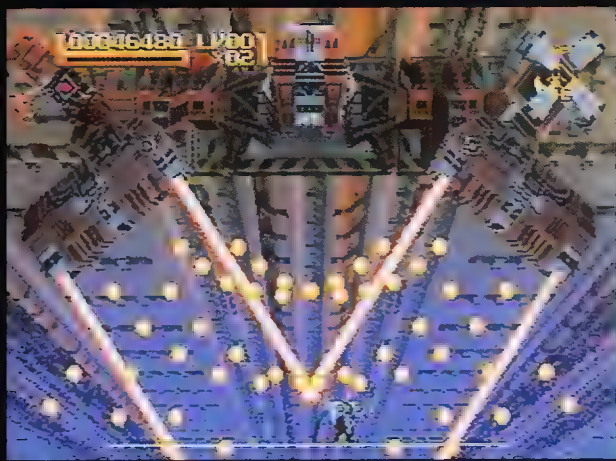
スコアに関するシステムも、今風のマニアックなものになるようだ。コンボ系の稼ぎシステムが存在するようだが、現時点では詳細は不明。

ただ、一つだけ分かっているのは、スコア稼ぎと自機武装のパワーアップに深い関連があるらしい、ということ。これらのことについても、情報が入り次第報告していくので期待していてほしい。

このゲーム、3Dポリゴンを用いた横画面縦シューだが、ゲーム性の面では、完全に2Dシューティングとなっている。横画面ポリゴン縦シューは、ハンパな3D要素が入っているから嫌い、という人も期待してほしい。



ボスの美しいグラフィックは必見!



弾幕のキツさは90年代風!!

地球連邦軍最新戦闘機 "SILVERGUN" THE HYPER VEHICLE





タワー状の物体はボスの攻撃を遮ってくれるが、土台の地形が回転するため、のんびり後ろに隠れることは許されない。

霧のグラフィックが美しい場面。このボスは5つのパーツに分離して、パーツごとにさまざまな攻撃を仕掛けてくる。



そろそろ完全燃焼か!!?

私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES™

今回は基本的すぎて、一見見落としてしまいがちなネタを再度確認。復習は重要だよ!!

エアバーストを見直そう企画

君も空を舞ってみたまえ!

エアバーストは多少の修練を必要とするが、必ず使用する状況がやってくるか、決めた後有利な状況になる。ツープラトンなんかも誘えるぞ。

担当：学園ばーすと倶楽部

エアバーストは飾りじゃない

さまざまなシステムが存在する「ジャスティス学園」。慣れないうちは、そのすべてを覚えるだけでも大変だ。ただ〝幹〟となる基本操作関係は非常にシンプルなので、1キャラをほぼマスターするころには、大抵のシステムも学習が終了していることと思う。

ところが、世の中の対戦事情を見ると、代表的なシステムのひとつであるエアバーストがあまり使われていない!

キャラによって差こそあれ、十分に利用価値のあるエアバースト。これを使っていないために戦力ダウンしている人がどれほどいることか。

そこで、今一度エアバーストの価値を再確認してもらうために、いくつか項目を出してみた。これらに該当するキャラを使用している人は、少なくともエアバーストを使ったほうが勝率は良くなるはず。

●地上連続技1セットの威力が低く、かつその連続技を最後まで入れてしまうと、攻めが途切れて仕切り直しになってしまう。

●そもそも地上連続技でまともなものがない。

●根性カウンターに使う技がエアバースト始動技（浮かし技）である。

●アピールしたい。

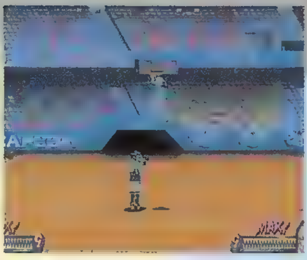
ある意味エアバーストの最大の長所ともいえるのが、「**攻めが続きやすい**」という点。

エアバーストで連続技を一通り入れたあと、相手キャラよりも先に着地して待ちかまえることができれば、あとから落ちてくる相手の着地点を攻撃することができる。うまくいけば、もう1回エアバーストにいけたり、威力の大きい空中投げなどを決めることができる。連続技を決めたあとも優位な状況に立てるというのは実においしい。

また、連続技の威力を求めていくと、自然な流れでエアバーストに行き着く、というキャラも存在する。そうしたキャラを使っている人は、多少面倒でもエアバーストの練習をしてチャンスのたびにこれを決めていかないと、全体的に攻撃力の高いジャスティス学園の世界で勝利するのは難しいだろう。

逆に、仕方なくエアバーストにいくのではなく、根性カウンターに使う技がたまたまエアバースト始動技（浮かし技）だったりすると、かなりお得な感じだ。防御から一転して攻撃側にターンチェンジするだけでなく、連続技でダメージを与えられるのだから。

最後のは勝率には関係ないが、多少なりとも修練のいるエアバーストをきっちり決めているときの、周囲（つまりギャラリー）へのアピール度はかなりのものだ。「あいつは結構ヤル」と思わせることができる。これは気分の問題なのだが、やはり対戦は爽快にプレイしたいものだ。



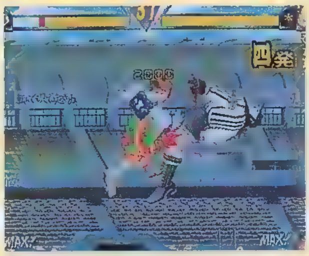
エアバーストは、一通り決めたあとも……、



攻めが続くのがいい。ただしこれはキャラによって大きな差あり。



根性カウンターに使う技が浮かし技であるなら……、



防御中にもすぐにチャンスがやってくる。一気に形勢逆転だ。

エアバーストを使う四大理由

- ●地上連続技を1セット入れると、攻めが途切れる
- ●地上連続技でイケてるのがない
- ●根性カウンター技がエアバースト始動技
- ●アピールできる

エアバーストの狙いどころ

自分の使用しているキャラがエアバーストを使っていったほうがいいのかどうか、いまひとつピンとこない人は、このページの中にある「少なくとも君のキャラはエアバースト使っていったほうがいいよ表」を見て、参考にしてほしい。表に名前のないキャラは、〝気分〟でエアバーストを狙っていこう。

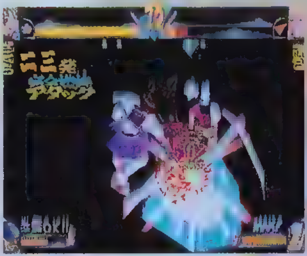
では、エアバーストへの行き方を大きく4タイプに分けて解説しよう。

■連続技型

最初から最後まで、試合中常に狙っている連続技が、エアバーストを絡めたものであるキャラ。したがって、攻撃の初弾、ジャンプ攻撃なり立ち弱Kなりがヒットしたら、コンボはすべて浮かし技につなげていく。エアバーストが強力な夏はもうこれしかない。

またアキラなどは、エアバーストを除いたら連続技がなくなってしまうので、いやでもエアバーストを使っていくことになる。

さくらは少し特殊で、完全燃焼アタックを使ったかなり強力な地上連続技が存在する



さくらなどは、自己満足とギャラリーアピールのためにエアバーストにいく！空中で3セット入れるのだ。

のだが、それよりさらに高威力でしかも格好良いエアバーストがあるので、腕に自信がついてきたら狙っていく価値が十分ある。ただしその難度の高さは折り紙付きだ。

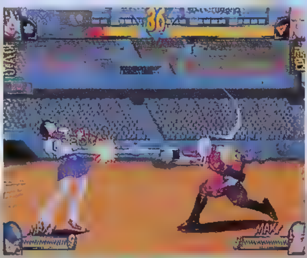
■根性カウンター型

根性カウンターに使う技が浮かし技のキャラは、そうでないキャラよりもエアバーストにいくチャンスが多くなる。エアバーストそのものがたいして威力のないものであっても、ガード状態からそれを切り返してダメージを与えられる（キャラによってはその後も攻めが続く）ことを考えれば、これはかなりのプラスポイントである。

ひなたは普段は地上連続技で闘い、防御にまわったときだけ、出が早くてそこそこに長い浮かし技で根性カウンターをかけ、このときだけエアバーストにいく。攻めてるときは地上連続技、防御は浮かし技→エアバースト（根性カウンター）と、はっきり分かれた分かりやすいキャラだ。

■状況型

普段はエアバーストが最優先の目的ではないものの、ある状況になったときだけ、エアバーストにいくという選択肢が最優先、もしくはそれにちかい優先順位で浮上してく



ここから完全燃焼は無理だけど、浮かし技なら届く！使い分けは簡単だ。

るタイプのキャラ。

例えば雹は、居合斬り改を遠くから出して、これの先端部分がヒットした場合、そのあとは暗黒幻影斬は届かない。しかし雹の浮かし技は尋常でないほどリーチがあるので、このような状況でもヒットさせることができるのだ。

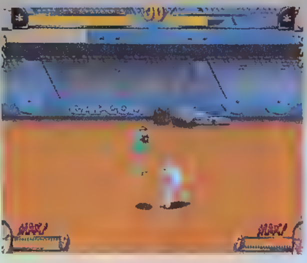
響子先生の場合は、昇天切開（跳び膝蹴り）ヒット後に相手が受け身をとったら、その着地点に立ち弱Pを重ね、そこからエアバーストを狙っていく。

■攻撃続行型

このタイプはこれまでのものと違って、前ページで述べた「エアバースト後は、攻めが続きやすい」これを狙って、わざわざエアバーストにいく。

このタイプの代表格が恭介。レバー後ろ＋強Kのあと浮かし技からエアバーストにいって、レバーを前に入れながら技を出していく。この後もレバーを前に入れ続けることにより、落下途中で相手キャラと位置が入れ替わり、相手が空中で受け身をとったら、その着地点を攻撃できる。ガード方向が分からなくなるので、なかなか有効な攻撃なのだ。

ただし、これはあくまで強気に攻めていきたいと思ったときだけとればいい選択なので、かなり気分による。



背後に着地。相手が受け身をとれば着地攻めだ。

エアバースト後の攻め方

エアバーストを入れた後は、落ちてくる相手に対してさまざまな選択をかけることができる。

①空中投げ
②浮かし技置いとき
③裏回り
④垂直ジャンプ攻撃

①と②は相手が高いところで受け身をとった場合の選択肢。

①は小浮かし（相手を低く浮かせる技・バツのガッツアッパーなど）から直接狙っていくこともできる。

②は相手キャラの真下あたりから出して、「実は逆ガード」を狙って再びエアバーストにいくもの。どちらも自分が先に着地するようなエアバーストのキャラならかなり有効だ。

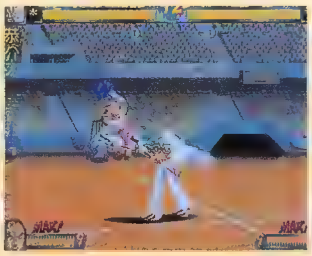
③は先の恭介の例のほかに、軸移動、軸移動技を使っても狙える。ガードしがちな相手に有効。

④は相手が着地するころに目の前で垂直ジャンプして、相手の反撃を空振りさせるのだ。攻撃的な相手に有効。

これらを意識させて、ツープラトンを誘えたりできれば理想的だろう。



受け身をとって安心しているところを空中投げにいく。しゃがみ投げを狙うのもスリルはある。





最終的に着地攻めを警戒した相手がツープラトンを出し、これを回避→攻撃できればグッド！

「少なくとも君のキャラはエアバースト使っていったほうがいいよ」表

代表選手	タイプ	
①夏	連続技型	コンボはすべてエアバーストへ。その後の攻めは続きにくい。
②あきら	連・根・状	エアバーストなしでは生きていけない。攻めは続きやすい。
③エッジ	連続・根性	根性カウンターが強い。攻めは続きやすい。
④雹	状況型	居合斬り改の先端ヒットから。攻めは途切れるが超減る。
⑤ひなた	根性型	根性カウンターのたびにエアバーストへ。
⑥さくら	連続技型	気まぐれでエアバーストへ。しかし威力は最大級。
⑦響子	状況型	「昇天切開→受け身」のたびに狙う。攻めは続かない。
⑧恭介	攻撃続行型	攻め続けたいときに狙う。
⑨英雄	状況型	下強Kから浮かし技へ。ゲージを温存したいときに狙う。

将来のために…

根性カウンター応用(?)編

理屈で考えると「やってはいけないこと」がどんどん増えてしまう。自分を信じて「相手プレイヤー」と勝負してみよう。

担当：はまー

前号では、とりあえず「ジャスティスの世界でまともにプレイできるように」という旨の特集をした。しかし、それはごく最低限のセオリーというだけで、それだけでは遅かれ早かれ行き詰まってしまうことは目に見えている。そこからさらに一歩先を考えることができるかどうかは、もうすでに各プレイヤーの熱意に任せるしかないのだが、その手助けの一つとして「根性カウンター活用法」を紹介しようと思う。あくまで一例にすぎないが、何かのヒントになれば幸いである。

[illegible]に含めて…

根性カウンターはガード硬直をキャンセルして技を出せるシステムだが、今まで何度も繰り返し言ってきたように、他のゲームのいわゆるガードキャンセルほど信頼のおけるものではない。基本的に、技の密度が濃い連携に対しては、どんなに出の早い技であってもかなりのリスクが伴う。バリエーションの多い熱血コンボに対してカウンターポイントを絞るためには、かなりや り込んで相手キャラのセオリーやプレイヤーのクセを覚える必要があるだろう。ある程度万能なツープラトンに比べ、ピンポイントの読みを必要とされる根性カウンターは、特に大きなゲームセンターで見知らぬ人と対戦する場合にはなかなか扱いづらいと思われる。

しかし、信頼性の高いツープラトンにあえて頼らず根性カウンターを狙っていく価値も、まったくないわけではない。例えば、弱×2の後などに相手が思い切って多段系の必殺技（完全燃焼アタック）を出してきた場合。ツープラトンだと、相手のタイミングや選択した技しだいで相殺されてしまい、そのまま一方的にくらってしまう可能性がある。が、レバー入れ技や完全燃焼アタックであれば、その後の相殺合戦にも対応してくれるのである。

また、出の遅いツープラトンを使っている時も、反撃には根性カウンターを使っていきたいところ。特にエッジのツープラトンはガードされても攻めが継続できる半面、出かかりが遅く潰されやすい。うまく連携に割り込んでも一方的にやられることも多いので、発生の早い必殺技を持っているキャラはそちらを使ったほうが結果が出るだろう。



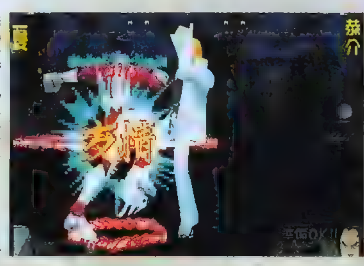
連続技重視の人にはよく効くが、早い段階でガードを振られるとピンチ。



ツープラトンでは弱×1～2の刻みに対してほぼ無力だが、



無敵時間のある完全燃焼アタックであれば、反応と入力次第で大ダメージが望める。



おっ技が見える、GET!と思いきや、



苦しまぎれの技にペチッ、というのはよくある光景。

ジャスティスだからインファイト!

根性カウンターは、他のゲームのガードキャンセルの延長と考えていると扱いづらいが、見方を変えれば、反撃以外の状況でもガード硬直を常に短縮できるという側面もある。

具体的には、非常に離れた間合いで飛び道具などをガードした（させられた）時。根性カウンターが届かなかったり間に合わなかったりすることがほとんどだが、あえてここでカウンターをかけ、相手が近づいてくる前に主導権を逆転させてしまう手もある。軸ずらし系の必殺技や、飛び道具の完全燃焼アタックが割といい感じだ。

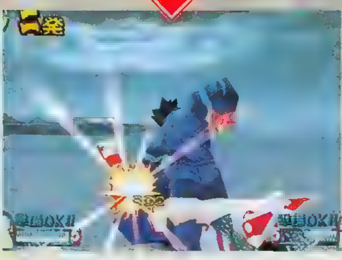
同じような理由で、届くかどうか分からない技を使うよりも、出は遅いがガードされても隙の少ない技を使い、一気に攻めに回るのも一つの有効な手段。特にジャスティスでは、キャンセルはかからないが根性カウンターには対応している必殺技がいくつかあるので、ここぞとばかりに魅せてみるのもまた一興。



遠くでローばっかり出されラチがあかないという時に、こんなのを出してみる。



引っかかってくれればラッキー。



それでも手を出してこない相手には、やはり思いきって投げを狙っていくしかない。

結局は読みが一番!?

今まで紹介してきたものは、有効に働くとはいえ「根性カウンター」としての使い方からみれば異端である。このシステムを本来の目的で生かすのであれば、やはり前述のとおり「相手の攻撃パターンを読み、その攻撃、そしてその後の攻撃に対して最適な技を選ぶ」必要がある。この「読み方」を習得することに関しては、もはや「攻略」ではフォローしきれない範疇の内容ではあるが、この文章にできない部分が「人対人」の醍醐味でもあるので、いろいろと「相手を出し抜く独自の理論」を考えてみてほしい。

下段弱攻撃から連続技が！

小技の検証

特に開幕で重要となる小技合戦。ローキック以外の技にも見るべきところはあるぞ。

担当：はまー

「ジャスティス」では隙の少ない弱攻撃から確定で連続技がつながるため、「最初の一手」の攻防が非常に重要。やや面倒な話になるが、意識するしないに関わらず誰もが気にしているところだと思われるので、ぜひ一度は目を通してみてもらいたい。

立ちジャブも捨てたもんじゃない!?

まず、4種類（立ちorしゃがみ、パンチorキック）ある弱攻撃には、それぞれ2タイプある。

●立ち弱P（ジャブ＆前進ジャブ）

ジャブはリーチが短いが、戻りが早く発生の早さも及第点。

前進ジャブのほうはやや発生が遅いものの、大きく踏み込むうえにリーチが長い。また、前進ジャブを2回連続で出した時の回転の早さは、ローキック×2とも互角に渡り合える。



ロー×2と張り合った場合、2発目の早さはこちらのほうが上。近距離限定だけどね。

●立ち弱K（ローキック＆トーキック）

ローキックは言わずもがな、リーチ、発生、回転の早さ、すべてにおいて高性能。

対してトーキックは、発生こそローと同じものの、戻りが非常に遅く反撃を受けやすい。しかし相手ののけぞり時間が非常に長いので、ヒットすれば強力な連続技を狙える。

●しゃがみ弱P（ジャブ＆裏拳）

しゃがみジャブは実は発生がけっこう遅く、利用価値はほとんどなし。

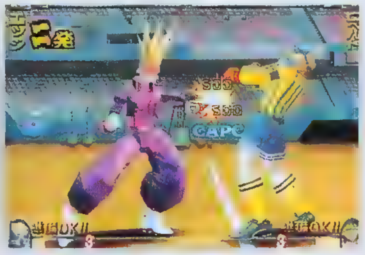
そして今回の目玉、しゃがみ裏拳。実は弱攻撃中最も早く攻撃が発生する。さらにリーチが若干伸びる直後の状態がヒットした後は、下段スタートしながら立ち弱Pなどにつながってしまうのである。しかもこの状態での攻撃の発生の早さは、ローキックと同じだ。



この部分が早い。



ちょっと遠間からここを当てれば、



立ち弱Pが連続ヒット！エッジ、ボーマンは特に使える。

●しゃがみ弱K（ローキック＆突き出しキック）

しゃがみローキックは、弱攻撃のなかではもっとも発生が遅い。が、ほぼ次につながらないとはいえリーチが非常に長いので、裏の裏ぐらいまで考える相手に対してはかえっていい牽制技になる。

突き出しキックは、リーチこそ短いものの、発生の早さが立ちのローキックと同じ。ペースメーカーとして単発で混ぜていくと効果的だろう。

開幕から削減を避けるために…

小技の重要性をもっとも感じるのが、試合開始直後の攻防。相手の体格にもよるが、ほとんどの通常技が届く間合いでスタートするので、必然的にベストタイミングでの連携構築勝負となりやすい。

そのなかで幅をきかせているのが、やはり立ちロー。発生の早さだけ見れば互角な技は多いのだが、2発目の早さが群を抜いている。これは熱血コンボの性質からくるもので、モーション的に動きの少ない同じ技×2は、別の技を2回続けるよりも早く出てくるためだ。

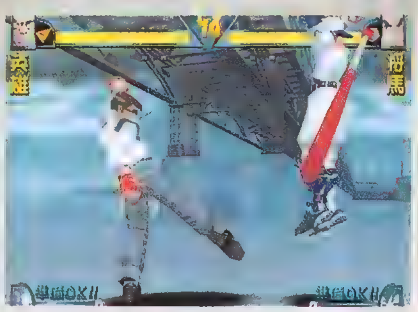


ロー×2もロー→立ちジャブも連続ヒットするが、



同時に打ち合った場合はロー×2が勝つ。

結局ローを持っているキャラに対しては、やはり同じローで2回相殺した後の攻防にかけるか、素直にガードやジャンプで間合いを離すことを考えたほうがいいだろう。ガード時はヒット時に比べて間合いが大きく離れるので、開幕ヒットしたら全段くらってしまう組み合わせでも、ガードすれば途中をスカすことができる。



当たり判定の小さいキャラは、バックジャンプでスカすことができる。

	立ち弱P		立ち弱K		しゃがみ弱P		しゃがみ弱K	
								
	ジャブ	前進ジャブ	ローキック	トーキック	ジャブ	裏拳	ローキック	突き出し
発生の早さ	◎	○	◎	◎	△	☆/◎	×	◎
リーチ※	×	○	◎	×	×	×/△	○	×
戻りの早さ※	◎	○	○	×	△	△	×	○
攻撃属性	上	上	上	上	下	下	下	下

各記号は利用価値の高さを表しています。
※「リーチ」「戻りの早さ」は、連打した時なども考慮した相対的な評価です。

攻めはキツイが
ガードはアマイぞ

エンディングを見よう!

英雄&響子の背中がムズムズする構成が非常にイケてますね。

担当:はまー

ハッキリ言って、ジャスティスのCPU戦はクリアだけならば非常に簡単かつ爽快(ここがポイント)。逆に対戦風にやるといくらでも負ける危険があるので、イザという時のためにも「パターン」を覚えておこう。

小技から空中へ

CPUに勝つための基本は、弱攻撃からの連続技。試合開始直後はもちろん、相手の起き上がりやジャンプの着地など、とにかく手を出せる隙間があったら立ち弱攻撃を出していこう。ヒットしたら、前号で紹介したお手軽連続技へつなぐか、自信があればエアバースト技へつないでいこう。


CPU戦の基本も、やっぱり小技からの熱血コンボ。

エアバーストへ持っていった後は、弱×2→強攻撃などへつないでいく。必殺技は使わず、自分が先に地上へ降りておくのがポイント。この後は、やや遠間から着地にタイミング良く技を重ねよう。CPUは空中で技を出そうとしてしまうので、着地に重ねられた攻撃をガードできない。この後は再びエアバーストにつなげれば、これの繰り返しでKOできる。


安定ダメージよりも、CPU戦に限っては「浮かし」を狙ったほうがいい。


先に着地し、

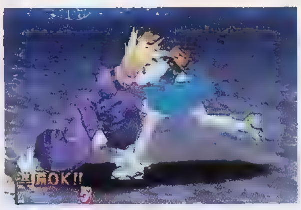

着地に技を重ねる。対人戦でも有効だ。

似たようなパターンとして、小浮かせ技につないで低い位置で受け身を取らせ、同じように着地に技を重ねる方法もある。技によっては落下中のCPUにジャンプ技をくらってしまう可能性もあるが、この場合はやや遠目から技を出せばOK。


やや高く浮かせすぎてしまう技は、かなり遠くからしゃがみ大Kなどを重ねよう。

[illegible]られない 必殺投げチャンス!

エアバーストパターンの応用として、投げを使うものがある。浮かせた後の着地などに立ち投げを狙ってみると、CPUは立って何かをしようとするのでほぼ確実に投げることができる。ツープラトンでの反撃が気になる人はこちらを使うといいだろう。たまに投げ抜けされてしまうが、最速で弱攻撃を出しておけばまずヒットする。


叩きつけ系の技を当てたら、ダウン回避の終わりにタイミングを合わせる。

これぞ真のマルチストーリー

前記の方法で一応クリアは望めるが、ジャスティスのCPU戦はただ勝ち進んでいくだけではハッピーエンドにはならない。ストーリーの分岐する条件がいくつかあり、それによって途中経過やラストの展開が変化するのだ。その条件は表にまとめてあるので、そちらを参考にしてほしい。ちなみに、エディット時は全キャラ共通で、第7話でツープラトンフィニッシュを決めればOKだ。

ストーリー分岐条件

	第7話へスキップ	雹出現
太陽学園	第3話の雷蔵に勝つ	第7話で1試合以上ツープラトンでフィニッシュする
五輪高校	第4話の響子に勝つ	
パシフィック	第3話の響子に勝つ	
外道高校	第3話をパーフェクトで勝つ	
英雄&響子	第3話の雷蔵に勝つ	
雹&雷蔵	なし	なし

連続技だけじゃないんだよ

春日野さくら

連続技が強力なジャス学だからこそ、投げを含めた連携が生きてくる…はず。今回は、連携を楽しもう!

担当:ももやん



ジャス学にさくらが登場してから約半月。街中のゲーセンでは、さくら使いが大繁殖している頃。非常に良い傾向だが、きみのさくらはその中に埋もれてしまっていないだろうか?

そこで今回は、一歩抜き出たさくらを目指す攻略をしてみよう。連続技だけではなく、連携で闘うのだ。

それでも基本は連続技

有効な連携を覚える前に、まずは連続技を覚えてほしい。このゲームでの連続技は基本であり、連携をより有効に活用するためのものだからだ。前回のおさらいを兼ねて、簡単に説明しておこう。

●弱K×2→強K→➡+強P→必殺技

さくらの連続技はローキックスタートなので、かなり信頼できる。スタート時や接近戦で、ガンガン狙っていけるぞ。

最後の必殺技は、基本的には乱れ桜を使っていく。ゲージがない場合には、強咲桜拳が代わりになるぞ。



連続技の基本は、ローキック2発から。



弱Kから強Kへ繋いで…



この➡+強Pに繋げるまでが基本コンボだ。

今回のテーマである連携に持ち込むには、最後を弱春風脚にする必要がある。春風脚は、乱れ桜や咲桜拳があって初めて生きてくるので、うまく配分しよう。

●下+強K→➡+強P→必殺技

スタートが下段になった、もう一つの連続技。必殺技に関しては、前の連続技と変化なし。起き上がりの相手に対して、狙ってみると効果的。



下強Pスタートの連続技。これで、下段ガードに集中させよう。



下段ガードに徹するようならば、下段投げにいく。



ツープラトン、ローキックで対抗する相手には、垂直ジャンプを混ぜていく。



横移動や大技(ツープラトン含む)を狙う相手には、ガードで待ってみよう。

弱春風脚から攻めろ!

連続技を覚えたら、いよいよ連携の説明をしよう。狙っていくのは、弱春風脚ヒット後の択一攻撃だ。連続技の最後を弱春風脚で締め、連携に持ち込んでいくまでが大前提となる。

弱春風脚ヒット後は両者同時に動きだすので、投げ、打撃による、さくら多少有利の2択、3択が可能になる。もちろん同時なので、相手にも反撃の余地は残っているが、そうそう反応できるプレイヤーはいないと思うので、積極的に狙ってみてほしい。

弱春風脚ヒット後に狙う連携は、次の選択肢に絞られてくる。

1:下強パンチ→➡+強P→必殺技
2:下段投げ
3:垂直ジャンプ…
4:下段ガード

まず、手始めに狙っていくのは、下段からの連続技だ。この連続技は相手が立ちガードに徹するか、下段ガードに徹するかの確認なので、絶対にヒットさせる必要はない。最後の必殺技は、ガードされたら波動拳、ヒットしたら乱れ桜か弱春風脚でいこう。



弱春風脚ヒット後の選択肢は、次の4つに絞ってみよう。

相手が下段ガードに徹するようならば、下段投げを直接狙ってみる。ディフェンシブなプレイヤーならば、まず下段ガードしていると思っていいだろう。下段投げが決まれば、相手への相当な精神的ダメージが期待できるぞ。

下段攻撃、下段投げに対して一番怖いのが、ツープラトン攻撃だ。相手がこの選択を選んだら、確実にやられてしまう。また、ローキックキャラならば直接の打撃も危険だ。

相手の反撃を警戒するならば、垂直ジャンプが安全といえる。相手が地上で技を出しているならば、垂直ジャンプ強キックから、強力な連続技を叩き込んでやることが可能だぞ。

相手も垂直ジャンプで逃げようとした場合には、素早くジャンプ弱P→弱Kで対処しよう。ヒットしていれば、空中真空波動拳まで連続技になるぞ。

多少ディフェンシブだが、下段ガードで相手の行動を待つのも手だ。ガードしてカウンター、ガードして反撃などが狙えるだろう。

弱春風脚からの連携は有効なのだが、狙いすぎてはその効果は半減してしまう。連続技をうまく混ぜていき、相手を翻弄させよう。

流星キックは、実は絵になる

バツ



担当：ワイルダーKEI

三日月キックは使い方次第

三日月キックは出るまでに多少間はあるものの、相手キャラに当てることさえできれば、強力な武器となる。

三日月キックは、弱ボタンで出すと移動距離が短く2ヒット技で、強ボタンで出せば移動距離の長い3ヒット技だ。が、しゃがみくらいだと2ヒット。硬直時間の長さはどちらも変わらず、例えガードされたとしてもバツ側のほうが早く動くことができる。ゆえに、反撃を受けることはまずない。そうなると根性カウンターをかけられたときが心配だが、これは、相手の反応速度によるので何とも言えない。反応速度が遅ければ、根性カウンターをかけられたとしても、立ち弱Kで相手側の攻撃を潰すことが可能だ。

ヒットした場合は確実に主導権を握っているので、その後の展開を有利に進めることができる。最初は、普通に弱K→弱K→強P→➡+強P→ガッツアッパーを狙ってみよう。弱Kをガードされるようになったら、いきなり⬅+強K（中段）→全開気合弾かしゃがみ強K（下段）→➡+強P→ガッツアッパーの2択をかけにいくといいだろう。もちろん、この選択の中に投げやツープラトンを加えてもいい。また、⬅+強Kのところを、⬅+強P→ガッツアッパーに置き換えてもいい。

どちらかと言えば、こちらのほうが主流だろう。⬅+強Kは全開気合弾をつなげることのできる、唯一のレバー入れ技なのだ。



こうなれば断然有利。攻撃の手を休めずにいこう。

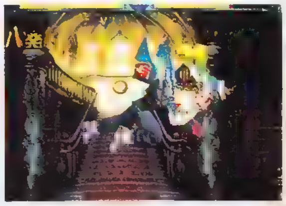
流星キックは格好よく使おうぜ！

ここで扱う流星キックは、エアバースト後の使い方の説明だ。普通にエアバーストを決めた後に流星キックを出しても、受け身をとられてしまえば簡単にガードされてしまう。が、流星キックを出すタイミングを遅らせることによって、相手キャラに当てずに、落下していく相手キャラよりも先に着地することができる。

要するに、移動手段として使うのだ。バツが着地した瞬間だけは相手キャラの背後をとっているので、そこから投げや、中段か下段の打撃技で揺さぶることができる。

この揺さぶり方は、三日月キックヒット後の攻防に似ている。が、相手側にはバツの攻撃をツープラトンで防ぐという選択肢が残っているので、投げという選択肢は欠かせない。また、投げでなくとも、着地したらすぐに垂直ジャンプをして、相手キャラのツープラトンをかわすという手段もある。もし出してこなくても、下降中にジャンプ➡+強Pを出せばいい。

ちなみに、エアバーストにいくための地上でのコンボは、弱K→弱P→強K→⬈+強Pだ。これで相手キャラを打ち上げることができたら、弱P→弱K→強P→➡+強Pを決めよう。



エアバーストでここまで決めたら…、



少し遅らせてから流星キック。するとこういう場面になる。



あとはどの攻撃を行うかを選択すればいい。

うざったさがこのキャラの売りだ！

ひなた



担当：ワイルダーKEI

追い打ちと背中蹴りは1セット

一回遅れてしまったが（申し訳ない）、予定通り投げからの追い打ちと、ジャンプ➡+強Kで相手キャラの背中を蹴る方法を伝授しよう。背中を蹴るという表現をしているが、これは俗に言う「めくり」のことだ。まずは、投げからの追い打ちを説明しよう。

追い打ちは、基本的に立ち投げから行う。立ち投げを行うと圧倒的にひなた側のほうが早く動けるため、ダウンしている相手に攻撃をかけられるのだ。

立ち投げを決めたら、立ち弱K×2→⬈+強P→弱昇陽拳とつなげていこう。コンボの途中で受け身をとられてしまうので昇陽拳までは連続ヒットにはならないが、これはこれですでにひなたが主導権を握っているので構わない。

問題はそのあとだ。ここで、例のジャンプ→強Kの登場だ。受け身をとられて昇陽拳を空中ガードされても、先に動けるのはまだひなた側なので、相手キャラが着地したところへジャンプ攻撃を仕掛けることができる。が、相手キャラの背中を蹴るためには少し間合いが開いているので、昇陽拳を撃って着地したら、少し前に歩かなければならない（歩かなくても攻撃はできるが、背中を蹴ることはできない）。

これで、歩くことによって間合いを自分で調整できるようになれば、相手側にガード方向を惑わせることができる。もしこれでジャンプ→強Kがヒットして、なおかつ相手キャラの背後に着地したならば、弱P×2→⬈+強K（エアバースト始動技）で、エアバーストを決めにいこう。背後から強攻撃を当ててしまうとダウンしてしまうので、必然的に通常技の強攻撃は省く形となった。

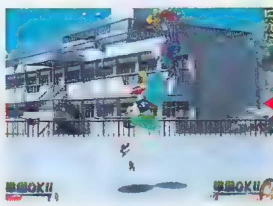
しかし、この戦法は派手に動き回る相手にはそれほど有効ではなかったりする。もし弱昇陽拳をガードさせたときに相手が根性カウンターをかけてくるようであれば、昇陽拳を出すのを止めて⬈+強Ⓟまでにしておこう。こうすると間合いが開かないので、相手キャラの着地したところを攻めにいくことができる。この時に気をつけることは、相手キャラの着地前に出る通常技と、ツープラトンの2つだ。実は、こちらのほうが実戦的。



投げが成功したら少し前に歩いてから弱K2発。そう、歩けるくらい余裕があるのだ。



そうしたら、⬈+強Pで相手キャラを跳ね上げて…、



キャンセルをかけて弱昇陽拳（空中ガードされるけど）。



相手キャラが着地する前に少し前に歩いてからジャンプ！



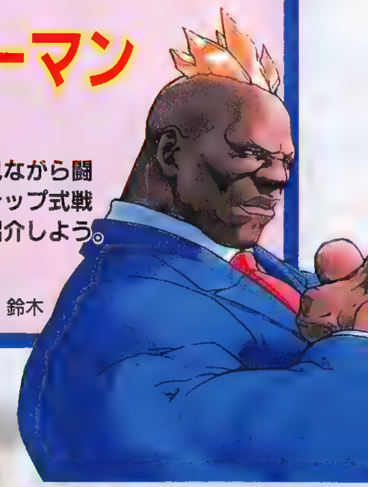
そして、下降にさしかかったときに➡+強Kを出すとこのように当てられる。



あとは弱Pから連続コンボを叩き込めばいい。

CPU戦もカバーしましょう

ボーマン



体力を見ながら闘う、ステップ式戦闘法を紹介しよう。

担当：P・鈴木

CPU戦は二択が重要!?

簡単な対CPU戦のパターンを紹介しておこう。

ラウンドスタート時に押しておくボタンは、立ち小Kではなく、立ち小Pにしよう。ボーマンの立ち小Kはローキックタイプではないからだ。立ち小Pは他のキャラのローキック、足払いには弱いものの、対CPU戦においては何ら問題ないので、試合開始時は必ず押しっぱなしにしておこう。

続けて狙っていくのは、

●（立ち小P）↓立ち小P↓しゃがみ大K↓➡+大K↓⬇⬊➡+小P×3（or×2）の熱血コンボだ。このコンボは簡単なほうだが、1つ注意したいことがある。それは、立ち小Pを出す際にボタンを連打しないということだ。それさえ守れれば、開始と同時に体力を4割くらい奪えるはずだ。あとはジャンプ攻撃から同様のコンボを繰り返し入れるだけで大丈夫なはず。

慣れてきたら、対戦で扱うコンボにも練習してみよう。



CPUは下段をくらいやすい。

攻撃力の違いから攻めを考える

さて今回のボーマン対戦攻略は、おすすめコンボルートをどのように組み合わせていけば良いかを考えていこう。

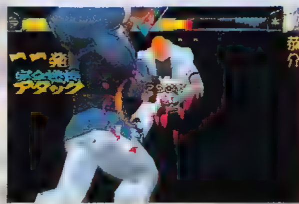
ただダメージが大きいだけのコンボよりも、一連のコンボを決めた後にさらに攻めるチャンスがあったほうが有利なことも考えられるからだ。

その1 ダメージ重視

●立ち小P×2↓立ち大P↓➡+大K↓キャンセル⬇⬊➡⬇⬊➡+P（半分～7割）

ダメージ重視ならこのコンボがおすすめ。立ち大Pをしゃがみ大Kにしてもいいだろう。このコンボが2回決まれば君の勝ち。豪快なコンボだ。

弱点としては、➡+大Kの出が遅いために、その直前の大攻撃に根性カウンターをかけられてしまうと負けやすいことと、ツープラトンに負けやすいことだ。



この減りはイケてます。ヒット確認後にコマンド入力しよう。



ボタン縦押し連打に負けるのって、なんか切ない。



だから、途中でコンボを止めてガード後に反撃するのだ。

ガードされているのに超技を使っても仕方ないので、そのときは⬇⬊➡+小Pを出してフォローしていくといい。

その2 ガード崩し重視

●立ち小P↓しゃがみ大K↓➡+大K↓必殺技

小攻撃は、2回出すよりも1回だけ出して次の攻撃に移ったほうがガードを崩しやすいことを利用したコンボ。必殺技はダメージ重視ならば超技、ラッシュ重視なら⬇⬊➡+P2発止めがいいだろう。

やや勇気が必要だが、

●立ち小P↓➡+大K↓必殺技

も選択に入れると強力だ。

その3 ラッシュ重視（A）

●立ち小P×2↓しゃがみ大K↓⬊+大P↓（小K・間をおいて小P↓小K↓大K↓⬇⬋⬅+P）

（カッコ内はエアバースト）

浮かせてからエアバーストを決めて、ラリアットで締める。この後、ボーマンが先に着地するので、さらにプレッシャーをかけていけるわけだ。



エリアルは工夫次第でもっと楽しめるはず。いやマジで。

・⬇⬊➡⬇⬊➡+Pを着地前の相手に狙っていく

受け身を取った後に技を出してしまった相手に効く。

・タイミング良く軸をずらして（K同時押し）相手の着地に技を重ねる

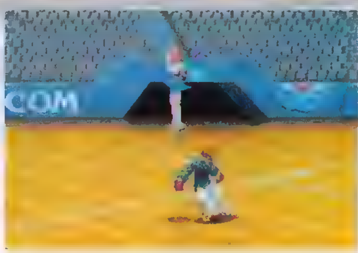
相手の落下中のジャンプ攻撃を避けようとしていることをアピールしているわけだ。再びコンボを入れてやろう。

・着地に合わせてツープラトン攻撃を重ねる

無防備を装ってカウンターを決める、いわば奇襲。

・ダッシュで相手をくぐって投げを狙う

振り向く必要はない。勝手に投げを狙ってくれる。相手が立ちPや立ちKを出してくれれば投げが決まるはず。ダメージこそ小さいが、プレッシャーを与える布石と考えれば、必要な選択の1つだろう。



相手に背を向けても、投げ入力やツープラトンは入力可能だ。

その4 ラッシュ重視

●⬇⬊➡+P2発止めからさらに連携させていく

ゴッドアッパーがヒットしたときでも、3発出し切ってしまわずに、2発で止めてさらに攻めていく方法も有効だ。このときの選択としては、

・立ち小Pからのコンボ
・投げ
・しゃがみ小K↓➡+大K↓必殺技
・ツープラトン
・ガード後すぐに⬇⬊➡⬇⬊➡+Pで根性カウンター

が面白いところだ。



2発止めの恐怖を与えられれば精神的に優位に立てる（かも？）。

頭を使って攻めていこう

例えば、相手の体力が満タンに近いときは、一気に半分以上の体力を奪うためにエリアルでラッシュをかけてみる。相手の体力が半分以下になれば、ワンチャンスあれば勝てるわけだ。

逆に、先にダメージ重視のコンボを決めた場合は、その後の展開はガードをゆさぶることに専念できるわけだ。自分好みのスタイルを身につけていくと楽しいだろう。

小ネタでGO!

・➡⬇⬊+Pは対空っぽく使うとゲージがたまりやすい。

特にフィニッシュ後に相手が浮いていたら迷わず追い打ちを入れよう。

・しゃがみ小Pから立ち小Pが連続技になることがある。

・立ち小P×2↓ガードも強い。







コナミ新格闘、速くも登場！

BATTLE TRYST™

ファイティング武術とは一味違ったポリゴン格闘がSTANDBYされていた！AOUでは要チェックだ！

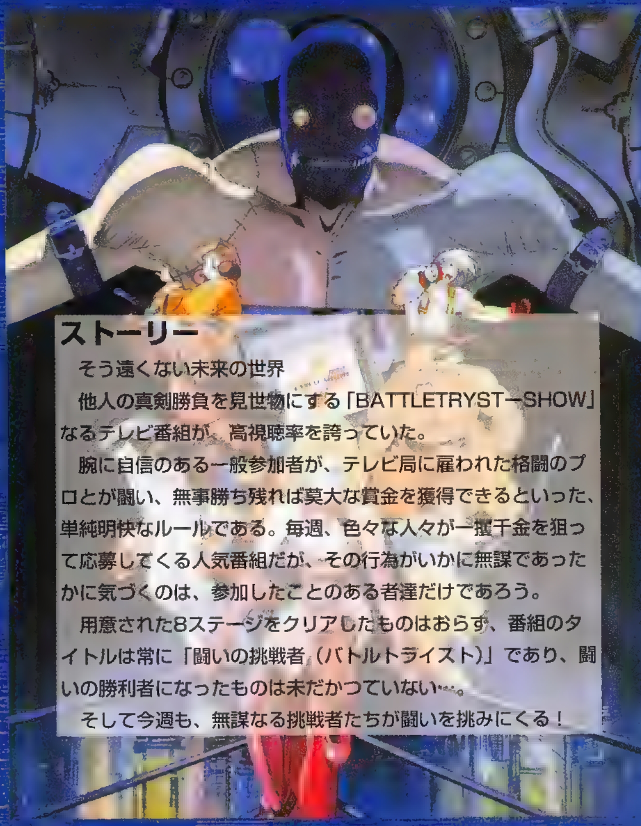
担当 モモヤン

ON AIR 直前！

本格的ポリゴン3D格闘ゲーム「ファイティング武術」を作ったコナミが、またもやポリゴン格闘ゲームを送り出してきた。その名も「バトルトラスト」だ！

超美麗なファイティング武術では、キャラクターをより「リアル」に見せるように作っていたが、このバトルトライストでは、正反対の「アニメ調」に近づいている。キャラクターデザインは「ツインビー」などのSHUZ-LOW・HA氏が担当しているで、アニメ調のグラフィックにも納得がいくだろう。

ゲームの方はと言うと、リアル指向のファイティング武術に対し、エンターテイメント性を高めたバトルトライスト、といった感じに仕上がっ



ストーリー

そう遠くない未来の世界

他人の真剣勝負を見世物にする「BATTLETRYST－SHOW」なるテレビ番組が、高視聴率を誇っていた。

腕に自信のある一般参加者が、テレビ局に雇われた格闘のプロとが闘い、無事勝ち残れば莫大な賞金を獲得できるといった、単純明快なルールである。毎週、色々な人々が一攫千金を狙って応募してくる人気番組だが、その行為がいかに無謀であったかに気づくのは、参加したことのある者達だけであろう。

用意された8ステージをクリアしたものはおらず、番組のタイトルは常に「闘いの挑戦者（バトルトライスト）」であり、闘いの勝利者になったものは未だかつていない…。

そして今週も、無謀なる挑戦者たちが闘いを挑みにくる！



相手を吹き飛ばす強力な打撃技もある。ファイティング武術にはない、派手なエフェクトが特徴だ。

アッパー系の技で、相手を高く浮かすことも可能。空中コンボも狙えるぞ。







ている。アッパーで相手を高く浮かしたり、派手な技、派手なエフェクトでゲームを盛り上げているのだ。

また、ストーリーを読んでもらえば分かる通り、近未来のTV番組ってことで、登場キャラクターたちは個性派ばかりそろっているぞ。正統派空手の使い手や怪しい忍者、遺伝子操作によって生まれた新種族など、キャラクターには十二分に力を入れているようだ。

そして、なんといってもこのゲームのウリは、オープニングアニメ&エンディングを、あの押井守氏が監修していることだ！日本を代表するアニメ監督と言っても過言ではないほどの人物なので、アニメーションパートにもぜひ注目してもらいたい。

2月のAOUショーに出展予定なので、要チェック！

初心者歓迎！前面ガードシステム搭載



闘いを放送するために、リングには浮遊カメラが設置されているのだ。

バトルトライストの操作システムは、1レバー、3ボタン。ファイティング武術と同じパンチ、キック、ガードとオーソドックスな仕様になっている。

パンチ、キックボタンを押せば攻撃できるようになっているが、レバーと各ボタンの組合せによって、数多くの技を繰り出すことも可能だ。コマンドのほとんどは3D格闘タイプで、ファイティング武術で遊んだことのある人ならば、取っ付きやすいはず。

しかし、3Dポリゴン格闘と言うだけで、敬遠してしまう初心者も少なからず存在するはず。3D格闘と言うと中段攻撃（しゃがみガード不能）や下段攻撃（立ちガード不能）などが入り乱れており「覚えなきゃ勝てないじゃん」的な感覚が強いのが原因ではないだろうか。

だがご安心あれ。このバトルトライストでは、初心者でも気軽に遊べるように、中段、下段の概念を取り払い、ガードボタンを押すだけで全ての攻撃をガードできるようになっているのだ。だが、ガードは投げに対しては弱いので、その辺の駆け引きは重要になってくるぞ。

もう一つのガード方法で、レバー後とガードボタンを同時入力し、特定のボタンを押せば、攻防一体となった技を出すことができるのだ。これを使えばガード直後に反撃できるので、上級者に近づくほどゲームテンポが上がっていくだろう。

ほかにも、相手の攻撃をかわす横移動などもあるので、さまざまな闘いが展開できそうだぞ。



中段、下段に関係なく、全てガードボタンだけでガード可能。このガードをいかに崩すかが鍵となるだろう。



ガードボタン＋上（下）で、横移動もできる。避けるのも戦略のうちか？

高額賞金をゲットだぜ！

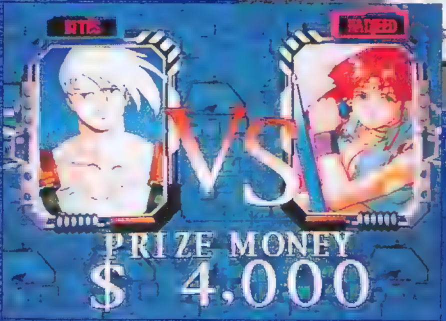
3D格闘というと、タイムアタックが主流だが、このゲームではストーリーにあるように賞金獲得が目的となっている。

連続技を多く決め、素早く相手を倒せば、高額な賞金を手にすることができるのだ。このCPU戦で高額賞金を手に入れることができれば、自然と上達しているというわけだ。対戦だけではなく、CPU戦も歯ごたえありそうだぞ。



バトルには、賞金が賭けられる。時間、コンボによって、最終的な金額がでるのだ。

クイックガードからの攻撃は、各キャラによってさまざまだ。キカは連続の膝攻撃。



押井守を知らない貴方へ…。

「押井守」って、いったい誰なの？という貴方へ、ここでちょっと説明しましょう。

押井氏とは、数々のアニメーション作品を手掛け、カリスマ的な人気を誇る監督である。その独自の作風、雰囲気は、どの作品でも一貫しており、個性的な画面創りを得意としている。

代表作としては、「劇場版機動警察パトレイバー」や、海外でも非常に人気のあった映画「攻殻機動隊」などがあり、国際的評価も高い。

特に前述の劇場版パトレイバーは、かのジェイムス・キャメロン（ターミネーター2、エイリアン2、タイタニックなどの監督）を唸らせたほどである。

今回のバトルトライストのオープニングでは、監修だけなので「押井作品」とは言えないのだが、そのクオリティは100%保証済みの出来映えであることは間違いない。

なお、気になるキャラクターデザインは、「ツインビー」や「パロディウス」などをデザインしたSHUZ-LOW・HA氏が担当。作画監督は、「劇場版エヴァンゲリオン」の黄瀬和哉氏。音楽は「攻殻機動隊」の川井憲次氏が担当している。

（書き手：DS-1）

BATTLETRYST-SHOW ENTRY CHARACTERS

It'aSHOW TIME !!全世界50億のBT－SHOWファンの人類！お待たせ！今回も無謀にもファイターに挑む、荒くれLadies＆Gentlemenどもが集まったぜ！今週は特別に、ちらっと紹介してやろう。生き残れるヤツはいるのかな？



KIKA GRYPHON
キカ＝グリフォン



国籍/イギリス　性別/女性
年齢/21歳　身長/170cm
流派/マーシャルアーツ（喧嘩殺法）

NICE BODYのブロンド美女が、なぜか参戦。What!?彼女のＩＤがみつからねーけど、カワイイから問題ねーや。

TAKERU YAMATO
タケル＝ヤマト



国籍/日本　性別/男性
年齢/18歳　身長/175cm
流派/琉球空手

東洋の島国、JAPANからやってきたカラテファイター！破壊力バツグンのリュウキュウカラテってのを、早く見みせてくれ！

ZHAI-ZHAI
ツアイ＝ツアイ



国籍/アメリカ　性別/女性
年齢/16歳　身長/155cm
流派/長拳

弱冠16歳の美少女が、なんでこんな場所にいるんだよ！チャイナタウンに伝わる、クンフーを見せてくれるのか!?

GARY WILLAMS
ゲーリー＝ウイリアム



国籍/カナダ　性別/男性
年齢/35歳　身長/190cm
流派/プロレスリング

世界一のタフネス！巨大な木をも投げ飛ばす、怪力ファイター！ヤツに捕まって、星になった挑戦者は数知れず！

AOUショーは、コナミブースに要注目。





BITES MACINTOSHI
バイツ＝マッキントッシュ



国籍/アメリカ　性別/男性
年齢/26歳　身長/185cm
流派/マーシャルアーツ（喧嘩殺法）

カナダの元ボクサーが、ＢＴ－ＳＨＯＷのリングに上がる。ちょっと手強そうだが、ファイターたちはそんなヤワじゃないぜ。



ZANKOKU
ザンコク

国籍/不明　性別/男性
年齢/不明　身長/170cm
流派/黒真流忍術

我らが誇る、ＢＴファイター！謎のニンジャマン、ザンコク！ヤツのニンジャ殺法は、なかなか見切れないぜ！



NADJEED SHIEE
ナジード＝シー

国籍/アバロン　性別/女性
年齢/18歳　身長/160cm
流派/トンファを使った棒術

ミミ長の美少女と言えば、やっぱり妖精シー族だよな！カワイイ顔してトンファーの達人って言うんだから、油断禁物だぜ！

全国のアーケードスポットにて
今春放送予定！

（一部地域によっては異なる場合があります）



未来か!?
手にするのは賞金か、
ザンロク
黒真流忍術
琉球空手
長拳
トンファを使った
棒術
プロレスリング
マッキントッシュ
マーシャル・アーツ
(喧嘩殺法)
コナミ3Dポリゴン格闘ゲーム第2弾
BATTLE TRYST™
バトルトライスト
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
賞金争奪異種格闘技TV番組放送開始!
全国のアーケードスポットで
ON AIR
WINNER



KONAMI
期待の新作がぞくぞく登場!!
FISHING SIMULATION
専用リールでリアル振動!!
バスの本能を刺激しろ!
春には満開
Bass Angler™
© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
バスアングラー
GUN SHOOTING
マシンガンを撃ちまくれ!!
敵は凶悪宇宙人!
TERABURST
テラバースト
釣って 撃って 滑って 駆ける
SPORTS SIMULATION
左右スライド実現!!
新感覚スキーゲーム
SKIER'S HIGH™
HORSE RACING
騎手になる。
伝説を生む!
DARK HORSE LEGEND™
ダークホースレジェンド
© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
BATTLE TRYST™ Bass Angler™ TERABURST™ DARK HORSE LEGEND™ SKIER'S HIGH™ is an original game product created by KONAMI CO.,LTD..
KONAMI CO.,LTD. reserves all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
■この広告に記載されている筐体・画面写真・内容等は予告なしに変更する場合がありますので、ご了承願います。


KONAMI
デモアニメはあの押井守が
『攻殻機動隊』、『機動警察パトレイバー』シリーズ
プロデュース！
ストーリー
他人の真剣勝負を見世物にする番組が高視聴率を誇る
未来のテレビ界を舞台に、法外な賞金を獲得しようと様々な格闘家が
参加する超高視聴率異種格闘技番組があった。
その名がバトルトライストである。
マーシャル・アーツ（暗殺殺法）
キカ グリフォン
KIKA GRYPHON
KONAMI®
NOW
AOUショーコナミブースに登場！！
2.18（水）・19（木）於：幕張メッセ
コナミ株式会社

真っ直中ですね！

ハイパーオリンピック イン ナガノ

NAGANO OLYMPIC GAMES

冬季オリンピックもいよいよ開催！このゲームを楽しむには、まさにタイムリーな時期となりました。そこで今回は13種目の中から長野でも注目の種目をピックアップ！

長野冬季オリンピックもいよいよ開催となりました！この号の発売日（16日）だと、ちょうど10日目になるのかな？原稿執筆の時点ではまだ開催していないのだが、かなりの盛り上がりを見せている事だろう（希望）。そこで、このジャストタイミングな時期に本家の冬季オリンピックと同じ盛り上がりを見せている「ハイパーオリンピック・イン・ナガノ」を紹介しながら、ゲームのポイントを押さえていきたい。

ムダのない滑降でダウンヒル

冬のスピード競技「スキー」。特にこのダウンヒルは他種目のスーパーGや大回転のスピードを凌ぐ、高速かつダイナミックな種目といえよう。ポイントはクラウチング姿勢。レバーを前に倒しつつ、無駄のない姿勢で、最短のショートカットをどれだけキープできるかにある。しかし、スピードが増すにつれコントロールはシビアになってくるので旗門通過のライン取りには微妙な調整が必要だ。エッジを使い、流れるようなラインを描いていこう。


コースのネットにぶつかると即アウト！速度が上がったら注意ね。

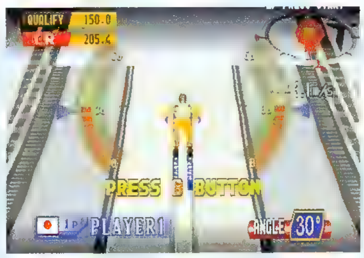


クラウチングの姿勢を保ちながら速度を上げていく。

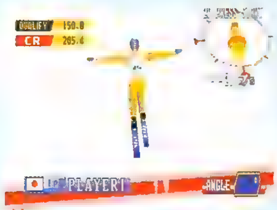
V字、K点、テレマーク ラージヒル

ダウンヒルがいかに速くを競う種目であれば、このジャンプ／ラージヒルはいかに遠くを競う種目。ちなみに今回の長野冬季では、日本選手陣にメダルが有望視されているのだが、本ゲームと共通の攻略ポイントはジャンプのタイミングとV字飛行にあるといってもいい。

このV字飛行で、ジャンプ後の浮力を保ちつつ、K点越えを目指す！さらにこの種目は飛距離だけではなく、飛行点というジャンプ後の姿勢も重要なポイントになってくる。着地のときのテレマーク姿勢は忘れないように。



ジャンプの角度は30度がベスト。ジャストなタイミングで押す。


テレマーク姿勢で着地。この姿勢もポイントになる。

スタミナと駆け引き ショートトラック

氷上のスピード競技、「スピードスケート」も大きな見所となってくるのは必至。ちなみにこれまた長野では、スラップスケートという踵とブレードが離れる新シューズで記録の大幅な短縮が期待されている。む、だいぶゲームと話題が反れてしまったので本題に戻るとしよう。

種目は1500、1000、500とあり、500はショートトラックで行われる。このショートトラック、約100mの小さなオーバルコースで行うのだが、ただ速ければいいとはいかないのがポイント。スタミナが切れてしまえば滑走してもスピードは乗ってこないから注意が必要だ。スタミナのゲージを把握しつつ、他選手との駆け引きが重要になってくる。

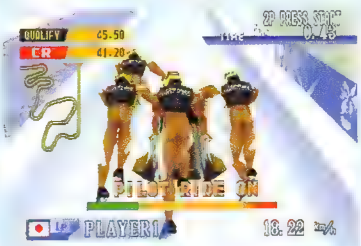

ショートトラックといえば黄色いヘルメット。ちょっと可愛い。


ほとんど円と言っていいほど周回が短い。目が回っちまいます。

駆け込み乗車？ ボブスレー

氷上のF1とも言われる「ボブスレー」。スタートダッシュで可能な限り加速をつけ、タイミング良く乗り込む。この時、4人全員がボブスレーに乗っていないと失格になるので、乗り遅れの無いように注意したい。

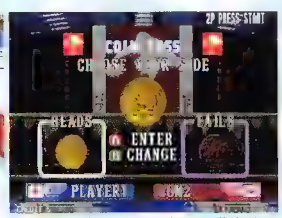
さて、乗り込んだらゴールまでクルージングというわけにはいかない。カーブに差し掛かったら慎重に舵取りをして、ボブスレーの減速を抑えていくのだ。加速はスタートのみだから、過剰な減速はタイムに大きく響いてくるぞ



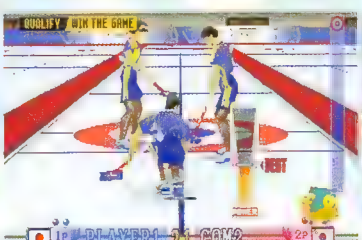
助走をかけたらRIDE ONで乗り込め～！

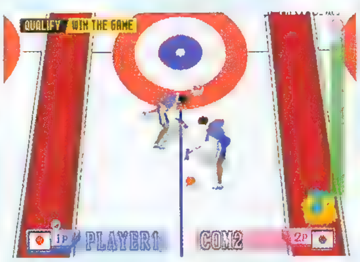
オールオアナッシング カーリング

長野から正式採用となった「カーリング」は石が回転（カール）するところからその名が付いたと言われているらしい。試合は「エンド」と呼ばれるセットを繰り返しながらゲームを進め、フィールド上にある円（ハウス）の中心に投げていくわけだが、相手側よりも円中心に置くことができれば点数を獲得、しかし負ければ点数は1ポイントも入らないのがシビアなところ。この勝負の決め手となるのが、ブラシによるスウィーピングで、氷面を拭きながらストーンの向きや速度を調整していくわけである。



まずはじめにコイントスで先行か後攻かを決める。





リリース後、スイーピングでハウスまで位置調整。こすれ～！

G-Model荻窪店
3月5日(木)オープン!



すっきりとは
言い切れない
大人の事情と
いうのが色々
あって…でも、
マルゲ屋 荻窪店に
遊びに来るつもりで
G-Model荻窪店
にも来てくれたら
嬉しいなぁ。



〒167 東京都杉並区荻窪5-30-12 グローリアビル2F
TEL:03-3392-8231
マルゲ屋荻窪店　営業時間:11:00〜19:00
G-Model荻窪店　営業時間:10:00〜19:00(予定)

草薙京&八神庵複製原画集



※「VERSUS」は印刷中のため、上のイラストは八神庵複製原画集2「ROUGH」より。

満を持して登場の「京&庵」の複製原画集。もちろん今回もマルゲ屋とグッズプラザのみでの販売だ!初版は速攻売り切れ必至!!

本体価格1200円　**2月27日発売予定**

中村博文先生サイン会

マルゲ屋in名古屋店



日時:2月22日(日)　時間:PM2:00〜

「名古屋でも中村先生のイベントを!」という告知がマルゲ屋瓦版に出てからはや数か月、やっと実現できる時がやってきた!今回のテーマは「彩京イラストレーションズ」!またまた美しいイラストでみんなを魅了するぞ。このサイン会に参加するには例によってマルゲ屋名古屋店で「彩京イラストレーションズ」を買うべし!さすれば、夢のひと時をお約束する「整理券」がもらえるであろう。

「彩京イラストレーションズ」

A4判　本体価格2000円　**2月18日発売**

▶お問い合わせは、新声社/マルゲ屋本部まで　住所:東京都千代田区神田神保町1-26 B1F　TEL:03-3293-9069

マルゲ屋バトライダー大会

日時・場所
（以下の3店舗で開催いたします）

東京	神保町店	2/22	14時より
大阪	上六店	2/22	14時より
東京	荻窪店	3/1	14時より

ルール
メインキャラクターの9キャラのみ使用可能です。
チームエディットを行ってもかまいません。
（ガレッガおよび魔法キャラは使用できません）
上級コースの1面から2面のスコアで競います。
2面は下水ステージ（SEWAGE-SYSTEM）をプレイします。
空およびエアポートはプレイしません。

1面と下水ステージをマスターしておこう！

そろそろ厳しくなってきた…

BATRIDER ARMED POLICE

アームドポリスバトライダー

今回はレベル5の攻略をメインに各種情報をお届けしよう。

ボス戦だけを楽しもう

スペシャルコース出現コマンド

担当：C・LAN

バトライダーは一度クリアすると（コンティニューしても構わない）、ボス戦のみで構成された「スペシャルコース」がコースセレクト画面に新たに追加される。

気軽に遊ぶもよし、ボス戦の集中特訓を行うもよしだが、継続可能とはいえ「一度クリアする」ってのがなかなか厳しい。だがこのコースを任意に選べるコマンドがやはり存在した！

タイトル画面で下のコマンドを入力。成功すればメッセージが出て、以後電源を切るまでいつでもスペシャルコースを選択することができる。ゲストキャラコマンドと併用することも可能だ。

中央のスペースが非常に気になるところだが、まあとりあえずはこのボスラッシュモードを楽しんでみよう。



タイトル画面でコマンドを入力。スタートしてみると…



コースセレクト画面に「スペシャルコース」が追加されている。

スペシャルコース選択可能コマンド

タイトル画面で

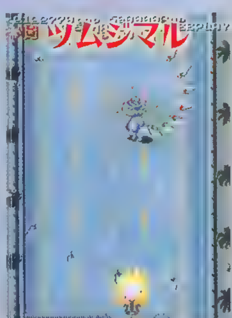
↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → Ⓐ Ⓑ

迫り来るボス、ボス、ボス！

このコースはボス戦のみで構成されている。1ボス、2ボス…と続く中、見覚えのないボスが登場することもある。例えば以前紹介したバシネットやブラックハートなどの魔法・ガレッガボス。今回はそんな中から新たに分かった3体を紹介しよう。なお、デフォルトの9キャラでプレイした場合、5面ボスは3体すべて登場するぞ。



魔法大作戦6面ボスの1体。氷弾が無限に飛んでくる！



ミヤモトの仇敵ともいえる「ツムジマル」も登場。なぜか高速道路。



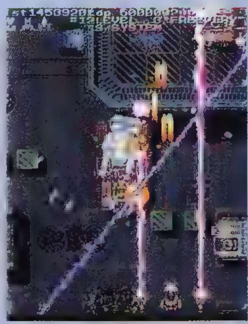
こちらは疾風魔法大作戦の「ハヤテマル」だ。

発売バージョンは150万エブリ

このゲームでは一定点数ごとに敵の落とすアイテムが1UPになることは再三お伝えしたが、変更の可能性があったため正確に何万エブリかは表記できなかった…。

発売バージョンのエクステンドは150万エブリ。150万、300万、450万…というふうに1UPアイテムが出現していくことになる。

しかしこの1UP、実は単純に取っていけばいいというものでもないようだ。ガレッガ時代から謎に包まれた「ランクの上がり方」だが、ライジングからこの1UPアイテムに関しての正確な情報をいただけた。それによると「1UPアイテムは残機を潰して取るよりも、落としたほうがランクの上昇を抑えられる」とのこと。


1UPは150×α点ごとに出現する。

しかし1機死ぬと残ボンバーが1個半増える。ボンバーが増えればそのぶん稼ぐことができるわけで、それによって次の1UPが早く来る結果につながる。

これ以外にもランクにはさまざまな要素が絡み、一口にどちらがいいとは断言できないし、スコア重視とクリア重視ではまた違った考え方にもなる。そのためここではこれ以上の言及は控えたい。どちらがいいかは君自身が判断してくれ。


逃がしたほうがランクは上がらないが…。

スペシャルレベルアップについて

ショットが1段階アップするマックスショットアイテム（大ショット）やオプションアイテムを取ったときに、いきなり「スペシャルレベルアップ」の声とともに最強状態までパワーアップすることがある。

これには条件があり、さらにこのスペシャルレベルアップによって5面ボスの数も変動する（詳しくは5面ボスの攻略部分参照）という2段構えの構造。ゆえに5ボスの2体目以降を出したい人（出したくない人も）にとって、この条件は非常に重要である。


唐突に最強状態に。一体なぜ?

スペシャルレベルアップをしやすいのは自機が死んだ直後。大量のアイテムが出現するので、急いで回収しているつもりでも幾つか下に逃げてしまい、勝手になってしまうことがある。注意しよう。

逆に意図的に行うなら、下水面のレーザー砲台のところなどがやりやすいだろう。

スペシャルレベルアップ条件

Option Special Level UP	Shot Special Level UP
オプションアイテムを3個逃がしてオプションアイテムを取る	ショットアイテム MAXショットアイテムを同じ種類を3個逃して MAXショットアイテムを取る
※最強オプション時に行った場合、オプションSPは起こらない	※最強ショット時に行った場合、ショットSPは起こらない

ガレッガ機限定 オプションスペシャルパワーアップ

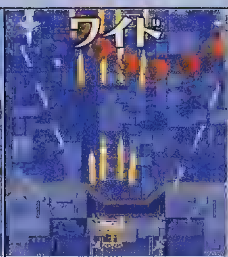
バトルガレッガのときにあった「○○を5個逃がしてからオプションアイテムを取る」系の隠しフォーメーションはバトライダーでも健在だ。

やり方はバトルガレッガに準じており、ガレッガをプレイしていた人ならば馴染みのあるものだろう。ただしこれが可能なのはバトルガレッガからきた4機体のみ。魔法機体はオプションが2つしかつかず、またパワーアップしていく形態なので、このスペシャルパワーアップはできなくなっている。

注意してほしいのは、コマンドによるフォーメーションチェンジ。せっかくサーチオプションを仕込んでも、ショットを小刻みに撃っていると勝手に戻ってしまうこともある。オプションスペシャルパワーアップをしたら、ショットボタンをむやみに押すのは控えるか、押しっぱなしにして進むようにしよう。

MAXショットアイテムを5個逃がすローリングフォーメーションは新形態で、自機の周りをオプションが常に回転するようになる。

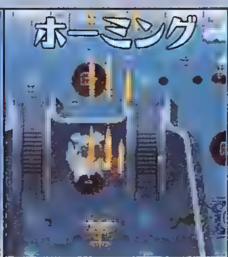
バトルガレッガ機体専用オプションスペシャルパワーアップ一覧



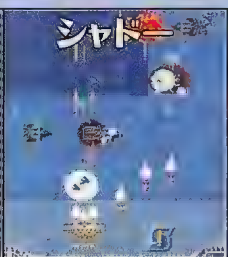
ショット（小）を5個逃がしてオプションを取る。



オプションを5個逃がしてオプションを取る。



ボンバー（小）を5個逃がしてオプションを取る。



勲章を5個逃がしてオプションを取る。



ショット(大)を5個逃がしてオプションを取る。新形態。

～今回の稼ぎ指南～ ためオーラで稼げ!!

今回から、稼ぎに関する豆知識を連載していきたい。いずれは本格的に攻略していくことになるだろうが「俺は稼ぐぜ!」という方は、それまでこのカコミに目を通しておいてほしい。というわけで今回は「ためオーラ」のお話。

このゲームで稼ぐ場合、勲章と並んで重要なのが「ボンバーの使い方」である。

ボンバーでしか壊せない地上物に勲章がたくさんあったり、ボンバーで倒すと点数が跳ね上がる敵がいたりする。

そこで「ため」の出番だ。それはなぜか…。ため撃ち待機中の自機の前方には攻撃力のあるオーラがつく。これで敵を倒せば、なんとボンバーで倒したときと同じ扱いになるのだ。1面の細かい地上物や大型ヘリなど、ボンバーで倒すと10倍もの点数が得られる敵というのは結構いる。この「ためオーラ倒し」を意識すれば目立たないようでも意外に点数は伸びていく。これはボンバーの節約にもなってまさに一石二鳥。余裕があれば君もこの方法でスコアアップを目指そう!


あまり意識しすぎるとゲームが変わってしまう恐れあり。

基本は大きく動く

5面道中攻略

HIGH-WAY

ザコがからんだりするためなかなか完全パターンにはなりにくいが、全体的に難しくないので大丈夫だ。

担当：MVP

意外とすぐにこれる5面。道中はそこそこ嫌らしいが、なんとなく抜けてしまっている人もいるだろう。

そう!!この面の道中は基本的にきっちりした避けパターンはあまりない、というのも非常に嫌らしい動きのするザコがいるためだ。

従って、基本的には画面下部でこのザコを撃っていくのを意識して大きく左右に動くのがベストなのである。

また、この面には弾避けの要素以外に隠し要素も2つある。これらを取っていくのがこの面の面白いところだ。ではいってみよう。

危険　紫ザコ!!



ハ～イ、ボクハムラサキザコデース。ジゴクノソコマデオイカケテアゲルヨ～ン。

という感じで、プレイヤーをひたすら追いかけつつ3WAY弾を撃ってくるこのザコは5面最大の敵。早め早めに処理しよう。

A区間　青い中型戦車出現!!

最初に登場するのは少し大きめの緑ザコ。ザコラッシュというほど出現してくるわけではないが、1つ1つの耐久力が少し高めなので結構画面内に溜まってしまう。

緑ザコはたまに5WAYを撃ってくる程度でたいした強さではないが、一定時間で画面下に消えていく時に、近くで5WAYを撃たれるといきなり死ぬこともあるので十分に距離をとるようにしよう。

緑ザコが終了するといよいよ本命の青い中型戦車が出現してくる。

青い中型戦車は丸弾（小）を2発1組で4WAYに撃ってくる。それと同時に青弾も連射してくるので、中央でよけるよりも丸弾4WAYの外を大きくよけつつ横切る時にダメージを与えていこう。

また、ここで大きくよけたほうがいい理由はもう1つあり、それは同時に出てくる紫ザコに関係する。紫ザコは3WAYを撃ってくるので、3WAYの外を避けたほうがいいからだ。

中央で細かく避けようとすると紫ザコの3WAYにひっかかりやすいのである。従って大きく避けるようにしよう。



5面の基本はすべて大きくよけること。この青い中型戦車も例外ではない。

少し避けつつ撃ち込んでると、中型戦車の中央が破壊できる。ここで弾の撃ち方が変わるので注意。非常に遅い青弾をバーッと円形にばらまいてくるようになる。ここでも紫ザコがからんでくるので注意しよう。

突然だが右下の情報を見てくれ。この情報により、青い中型戦車を残していくパターンを見ていこう。

B区間　弾封じをしよう

高速道路に沿って青い中型戦車が右に行ったあとは、緑ザコ編隊が出現してくる。紫ザコとからむので、左のほうで対処しよう。その後は紫ザコがくるだけだ。

だが、青い中型機の1UPを取るのなら、耐久力を減らしておきたい。自分のキャラの撃ち込み量を知るのが重要だ。

ここで知っておきたいことは中型戦車の弾封じである。中型戦車近くにいけば弾を撃たないので、はじめに画面左でスクロールアウトさせておいてから一気に右に動いて重なれば弾をまったく撃たれない。

ただ中型戦車に近づいた状態だと紫ザコを撃てないので注意。紫ザコが出てきたら真下に下がりつつ再び左から回り込むといいだろう。写真の動きを参考にするといい。



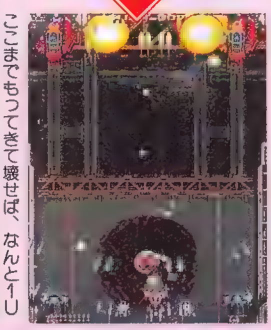
時計回りを意識していこう。紫ザコにはくれぐれも注意!!

NEWS　1UP

A区間で出現する青い中型戦車は、壊さずにほっておくとなんとD区間の最後に再登場する。ここで壊せば1UPアイテムを出すぞ。



青い中型戦車を破壊せずに泳がしておいて…



ここまでもってきて壊せば、なんと1UPアイテムが出現するぞ。

C区間　回転ザコがイヤ

しばらくすると青い中型戦車が再び画面中央に来つつ左に抜けていく。この時も青弾を撃ってくるので、紫ザコに注意しつつできるだけ弾封じをしていきたい。

青い中型戦車が左に消えるぐらいで上から回転するイカ（?）のようなザコがくる。こいつらは中央の赤いイカを倒せばすべて逃げていく。

弾の撃ち方は遅い青弾を真下に撃ってくるだけだが、左右の動きと回転の動きでどんどん撃ってくるため、かなり押される。しかも最悪なことに紫ザコもからんでくる。よって、ここは粘るだけ粘ってみるか、わりきってすぐにボムを使って中央の赤い本体を倒して逃がしてしまうとよい。

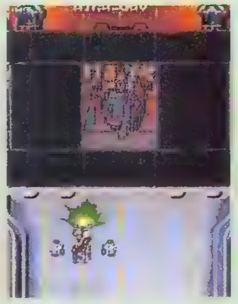
この後赤い中型機が左右2機出現してくる。どちらかの正面で撃っておいて少しずつもう片方側に移動していくといい。

ここは勲章を逃がしやすいので注意したいところ。

D区間 ボンバー&1UP

赤い中型機×2が終了するとすぐに下からオレンジの中型戦車が登場。こいつは2つの砲身からレーザー、砲身を壊すと中央から6WAY+ずれた6WAYがくる。
高速道路からトンネルに入る時に、画面上の弾が見づらい（トンネルのため）ので、ここで6WAYをよけるのはやや危険。
そこで、トンネルに入るまでは弾を撃たずにひたすら逃げよう。トンネルに入ったら弾を撃ちはじめる。6WAYはそれほど速くないので、あせらずに下でじっくり見て細かくよけよう。

トンネル注意


トンネルに入る瞬間は弾が見づらいので中に入るまで待つ。


中に入ったら攻撃開始。6WAYは間で細かくよけよう。

このオレンジの中型戦車は青い中型戦車と同じように泳がしておくと、青い中型戦車の手前で停止して、これを倒すとボンバーアイテム（大）になるのだ。
ただ、オレンジの中型戦車は6WAY砲台を破壊できるかできないかで難易度が大きく変わるので無理にボンバーアイテム（大）を狙うのはすすめない。弾を撃ちやめたらたまたま6WAY砲台が壊れていた時のみ狙っていこう。

狙え!!

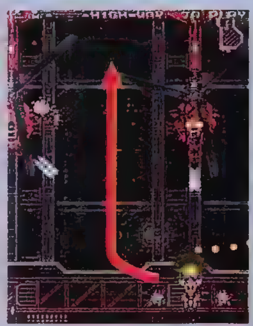

できれば2つ壊して、1UPとボンバーアイテムにしたいところ。

E区間 中型ヘリ×2を素通り

D区間の後すぐに2機の赤い中型ヘリが飛来する。
この中型ヘリは以前に出てきたものと動きが違い、少し停滞した後下にくるのだ。
また、この赤い中型ヘリとこの後にくる青い中型ヘリは点数の宝庫なのも見逃せない。

- **左右の翼→勲章**
- **本体→ボンバーで倒せば3万点**

なのである。
ではまず赤い中型ヘリに対して。まずはどちらか片方の下で弾を撃ち両翼を破壊しよう。そして勲章を回収しつつ、中型ヘリが下がってきたら2機の中央を抜けて上に行ってやりすごす。
もちろんボンバーで稼いでもいいぞ。


翼を壊して勲章を回収し、中央を上に抜けていこう。

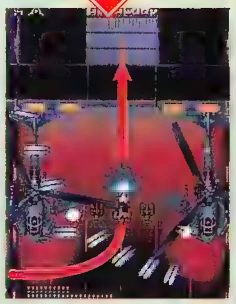
次に青い中型機が2機出現する。ここはまず写真のように左か右から大きく反対側にいく。2回目の弾がきたら、また同じように大きく避けて最初の位置にもどってくる。
今度は青い中型機は下にくるので、中央を抜けて上にいこう。この時は弾に当たる確率が非常に高い（毎回うまくはいかない）ので、ボンバーを使いつつ上に抜けていこう。上に抜ける時に勲章を落としやすいので注意。
別の方法としては、青い中型機が出てきた時に、弾避けをせずにボンバーを使って片方だけ速攻で倒してしまうというもの。ボンバーがある時はこちらのほうが簡単でしかも稼げる。
片側を倒したらもう片方は相手にせず（翼を壊して勲章を出さないように）、逆サイドで上に移動してよけていこう。
トンネルを抜ければあとは紫ザコが少しきて5面ボスの登場だ。

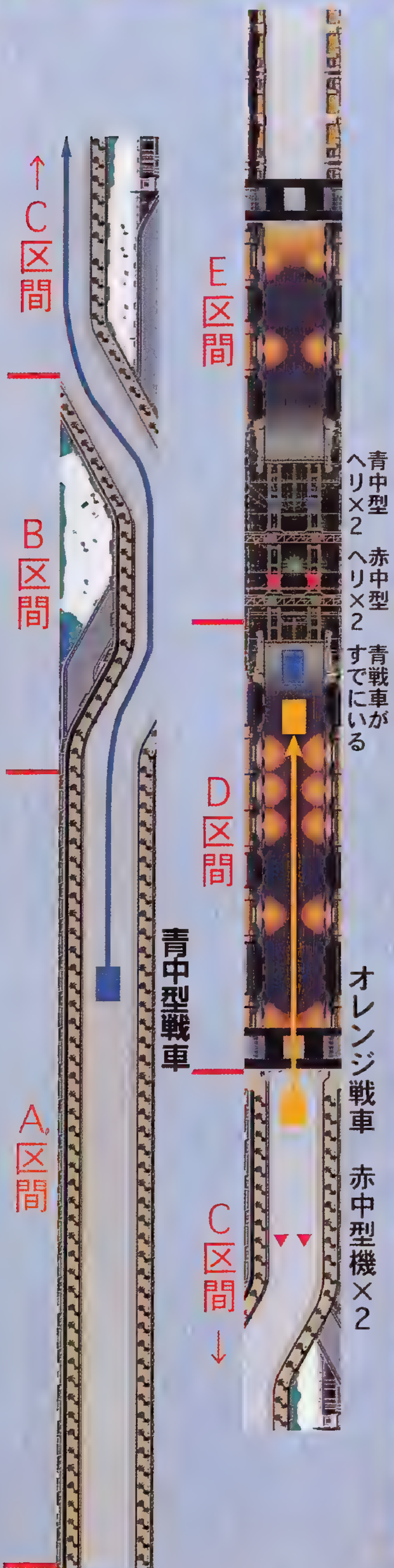
おすすめパターン


ボンバーがあるなら安定して片方を壊して稼いだほうがいい。

もしもボンバーがなかったら







スペシャルパワーアップに注意 レベル5ボス攻略・序

5面も何とかパターン化でき、ボスまで確実に行けるようになってきた…しかしラストに立ちはだかるのは毎回違うボス―そう、5面ボスは3種類いて、どれが来るかは決まっていないのだ。

いや、正確には決まっている。この条件は実はレベル2に来た面に対応していた。運命ははるか昔に決定づけられていたのだ。

ステージ	対応ボス
空港	ENVY(赤)
下水	SOBUT(緑)
空	BLUNT(黄)

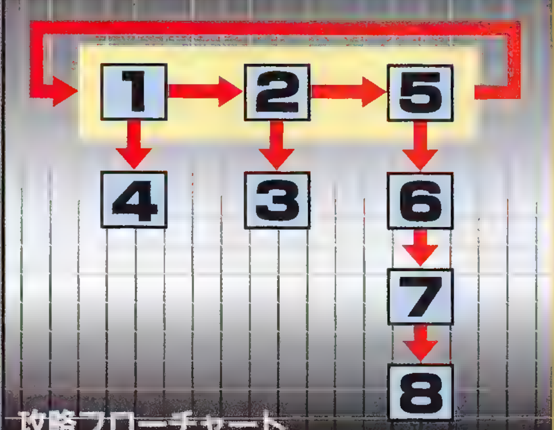
スペシャルレベルアップでボスが増える!

5面ボスを倒しても、さらに2体目、3体目とボスが登場することがある。この条件はスペシャルレベルアップ。ショットスペシャルレベルアップを取れば、レベル3に来た面に対応したボスが、オプションスペシャルレベルアップを取れば、レベル4に来た面に対応したボスが追加される。

ただし現在使っている機体も含め、残機にバトライダーキャラがいないと出現しない。

黄色い三男坊　BLUNT攻略

担当:C・LAN



攻略フローチャート

一部の機体は楽勝!基本方針と対策

このボスは[1]→[2]→[5]という基本ループで攻撃してくるが、砲台を壊すとそれぞれが変化していく。そのため適当に撃っていると厳しい混合攻撃になってしまったりする。

そんな中で、あまり考えずに撃ちまくればいいのがTAG-T、アダム、ワイルドスネイル、カー!ペットの貫通弾機体4キャラ。貫通弾がボス本体にドンドンダメージを与えるため、時間もかからず、また難しい後半の形態も飛ばしてしまうことが多い。

ただしどの機体でやるにせよ、[5]の青弾だけは覚えておく必要がある。これは必ず[2]の後に3回来るので、大きく動いて外側に回り込もう。このときに肩のミニ砲台[2]を壊していると、肩砲台下部からピンク弾を出してくるので、横から体当たりしないように注意。

貫通弾のない機体では、できる限り中央部、それも片側を重視して狙っていくのがいい。

というのも、普通に撃っていると弱点の頭部になかなかダメージが入らず、各形態が非常に長引いてしまうためだ。

[5]、[6]のときに砲台を片側だけ壊したら、そこを重視して本体にダメージをなるべく与えるように意識しよう。

厳しいのが[7]で、これだけならまだしも、肩からの攻撃も絡んでくる。うまく片側を集中的に狙えば[7]、[8]を飛ばして倒せる。

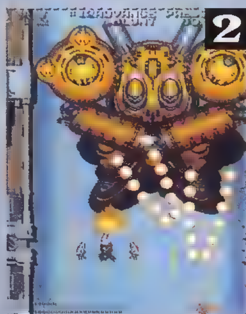
[4]の腕伸ばしは、基本的には腕の内側へ移動。[8]はボス正面で、3WAYが来たら真ん中の1本に合わせて中で避けるようにするといい。

左右にあまり弾が出ず、横腹が怖い機体にとっては[3]のピンク弾がかなり危険な攻撃。肩を撃つときは小砲台をあえて撃たないようにするのも手だ。

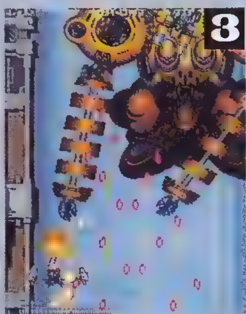
腕からの攻撃



大砲台から丸弾（大）連射。だんだん広がってくる。大きく動いてかわそう。



小さな砲台から丸弾（中）をばらまく。左右に大きく切り返すと避けやすい。

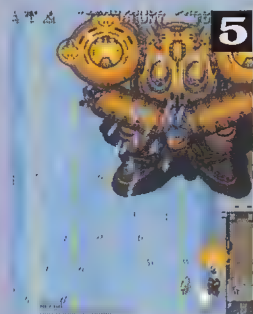


[2]の砲台を壊すとここが開いてピンク弾を乱射してくる。結構押されるので注意。

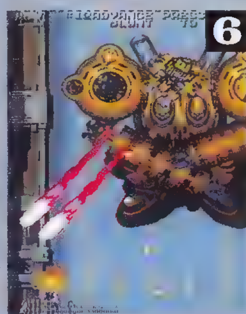


大砲台を壊すと腕伸ばし。反対側に移動するとハマる。

頭からの攻撃



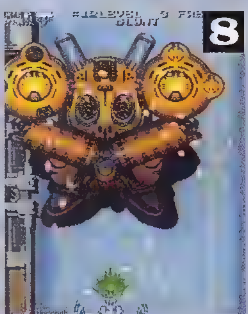
この青弾掃射は大きくかわす。[3]との混合時は注意。



青弾砲台×2を壊すとピンクレーザー。下水面ボスでおなじみの攻撃だ。



レーザー砲台を壊すと今度は丸弾（特大）ばらまき。[2]と混合になったらボンバー。



最終形態がこの3WAY乱射。基本的には正面で対処。

SOBUTは5面ボス三兄弟のうち最も簡単である。
覚えておきたいのは撃ち込み量でボスの形態を一気に変化していけるところがあることだ。
効率よく撃ち込んでいけば8の攻撃がくる前に倒せるぞ。なるべく正面で粘るのがポイントだ。



まずは真ん中に入る。ここで左右には絶対に動かないように!!



撃ち込みチャンス!!張りついてもいいが次の3が突然くるので注意。



正面から少しずれていればOK。ボスからやや離れつつ撃ち込もう。



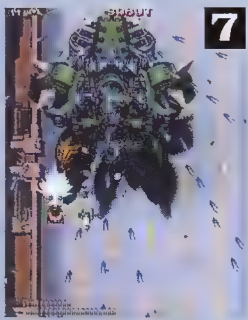
ボスの正面で左右の動きに合わせる。胸の2つの砲台を破棄すれば6へ。



4の時に砲台を壊せないとこれになる。ボスの正面でボスの動きに合わせよう。



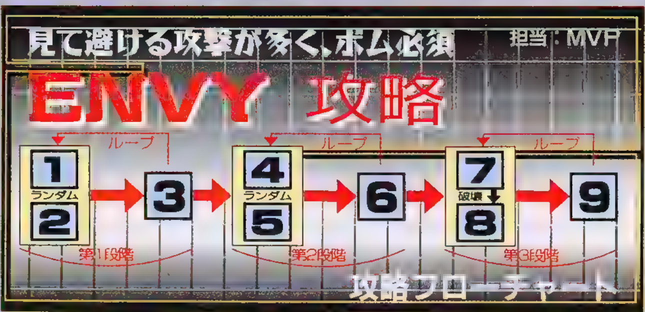
ここも撃ち込みチャンス。7に備えて正面よりややずれておこう。

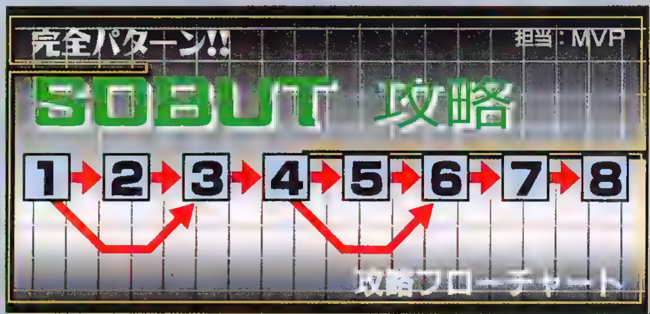


正面からずれておけばいい。ボスの動きに合わせて移動しよう。



撃ち込みが少ないとこれになる。正面に入りボスの動きに合わせよう。





三兄弟の長男(?)であるENVYは、弾の撃ち方に規則性があまりなく非常に嫌な相手である。
特に3と8はあまりにも避けづらく、いまだ安全地帯も見つかっていないので、ボンバーを使ったほうがいい。迷ったら死ぬぞ!!
このボスの第1段階と第2段階は、一定時間orダメージ量で変化していくので、ひたすら撃ち込んで早めに形態変化させるのが重要。



ボスの正面よりずれたところをキープしていこう。



4、5のときに左右どちらかに誘導しておき、一気に逆に移動する。



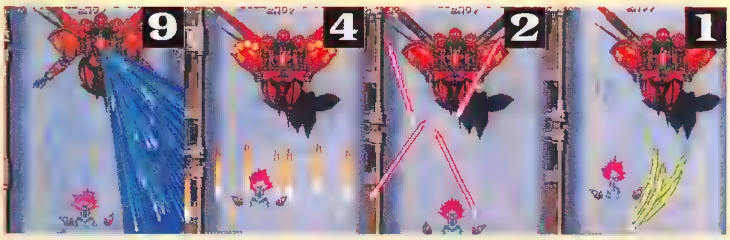
左右に大きく避けるか、足の遅い機体はボンバー。9の前兆も見逃すな。

Ⓑボタンを押せ!!ボンバー必須攻撃





見てよけるしかない攻撃一覧



CON SPO
コンスポ

最後の調整に口出しする程度のつもりが開発そのものに大きく関わりました

SS バンプレスト 発売中 6800円(税別)

ゲーメストが徹底的に作った!

速攻生徒会

今回は本誌編集長石井ぜんじにインタビュー!「速攻」の制作秘話だ!

編集部（以下、編） いよいよ発売となった『速攻生徒会』。いろいろ評判も聞いているんですが、そのへんはどうでしょう?

石井編集長（以下、石） どうなんでしょうね? もっといろんな意見が聞きたいですね。買った人はゲーメストのアンケートハガキでもいいんで、書いてください。

編 ゲーム雑誌とか読むと、「見た目はイマイチ」「新鮮さがない」っていう意見を結構見かけるんですが…。

石 見た目はね、もうしょうがない。ごめんなさい。これでも最初のころから比べると見違えるほど良くなったんですが、それでもちょっと…。

それから「新鮮さ」に関してですが、「遊べるゲーム」をっていう部分を重視して制作したんで、「新鮮さ」はちょっとわかりにくくなったかもしれません。新鮮な部分もいろいろあるんですけどね。

編 「新鮮さがない」っていうのは「格闘ゲームのいろんな要素を詰め込んだだけ」ということを言いたいみたいなんですが、個人的にはそれで面白ければいいじゃないかーと思うんですけど…。

石 業務用からの移植ならともかく、いわゆる家庭用オリジナルの対戦格闘ゲームって、自分らからすればやっぱり物足りない。そういう不満の部分をぶつけて作った部分はあります。最低限、「遊べる」ものにはしたいーと。

でも、対戦プレイを重視しすぎた感はあるかな。対戦してこそ、『速攻生徒会』の面白さがわかると思います。みんな、友達と遊んでね!

もちろん、CPUも長く遊べるように工夫しましたんで、まずはCPUで腕を磨いてください。

本気で協力してます!

編 チラシとか広告には「ゲーメスト編集部が全面協力!」ってあるんですが、どの程度関わっているんですか?

石 名前だけ使わせて制作にはあんまり関わらないようなの、よくありそうじゃないですか。「あの○○監修」とか、どう考えてもあんまり関わってそうにない。

そういう名前だけの協力は絶対にイヤでしたね。やるならちゃんと関わろうーと。

最初は最終調整の部分でじっくりと関わるのが我々の仕事かな?って思っていたんですが、気が付いたらかなり携わっていました。「開発」の一員ですよ（笑）。

結局、ゲーメストライターのスタッフと一緒に、立ち・しゃがみの基本ポーズ、各通常技のデザイン、必殺技関係、システム、技の発生ポイント数(フレーム数)、属性(技の)まで、すべてやりました。

もちろん、実際の開発側も同じことをしてるわけですから、2度手間ですね。それを、ぶつけながらやったんでお互い疲れたと思いますよ。

編 でも、編集部にはそういうゲーム開発のノウハウってまるでないじゃないですか。ゲームを攻略するプロであっても、制作するプロじゃないし。

石 結局、普段の積み重ねだったと思う。

例えば各技のフレーム数にしたって、普段からそういうことを攻略記事を書くにあたって調べているじゃないですか。だからわかるんですよ。「中段技は何フレーム以上でないと避けきれない」「こういうタイプの技の硬直は何フレーム」とかね。

そういう数字がすべて頭に入っているんです。恐ろしいですよ、みんな（笑）。

編 日頃の攻略知識が役立っているんですね。

必殺技は今までの対戦格闘にはないタイプのものが多いんですが、このへんはすべて編集部で考案したんですか?

石 さっきも述べたとおり、編集部と開発側とで作り上げました。1キャラにつき、まるまる1日会議です。みんなで「石田のしゃがみ中足はこうで…」って、身振り手振りで確認しあって。

毎回、編集部と開発側でそのキャラの全技ポーズをイラストにして、技の性能とかを考えてくるんです。いつもは筆の遅いライターが、イラスト付きでちゃんと書いてくるんですよ。みんな凄い情熱でやってました。

こだわりのキャラ性能

編 具体的な担当ライターと、彼らが担当した部分は?

石 自分は加藤と酒井のキャラ調整と、システム関係を担当しました。

主に、デザインは、KAL、ギィ。

システムは私とハマー。

キャラ作成・調整は、KALが優子・服部、ギィが本多・番長、珈琲ふりーくが井伊みか、ハマーが石田、N.Oが真田、ももやんが後藤。

編 各ライターの個性を知っていると、なるほどって感じですね（笑）。

石 でしょ?（笑） 担当してきたキャラの雰囲気とか好みが出ているんですよ。

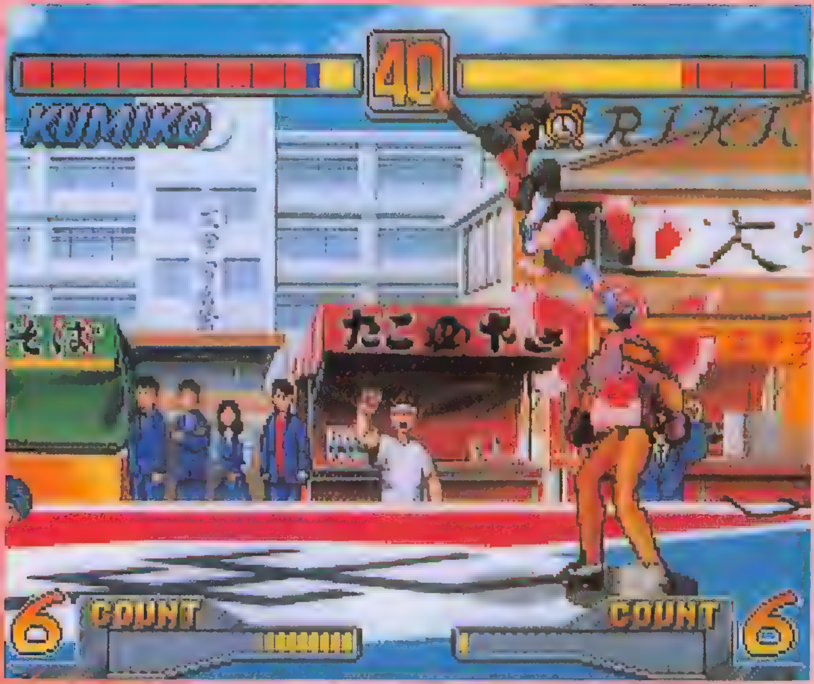


加藤と石田はわりと完成度が高いキャラ。おおよそ予定どおりの仕様になった。

例えばKALはこれまでロレント、ビシャモン、ハイデルン、いぶきとかやってますが、優子と服部にそんな雰囲気が流れているんじゃないかと。また、彼は万能な技が嫌いで使い方を考えさせられる技が好きなんで、この2人もそういう感じになっていると思います。

ハマーはガイ担当だったんで、石田にはそんな雰囲気があるし、珈琲は回転(突進)&自爆&ハイリスク・ハイリターンが好きらしく（井伊担当）、ももやんはギースとかの当て身キャラ大好きだし（後藤も当て身ばっかりのキャラ）。

各ライターがこれまでどういうキャラを担当してたかを調べてプレイすると、ちょっ



真田梨香と後藤久美子は最後までグラフィックで修正し続けたが…。

と面白いかも（笑）。

で、自分はライターが好き勝手にキャラを作り上げていくのを全体としてまとめあげつつ、加藤と酒井を他のキャラとは同じ雰囲気にならないよう調整しました。

編　加藤はデカい&パワー&投げってわかりやすいキャラクターですが、酒井はちょっと特殊な感じのキャラクターですね。

石　1人だけ武器格闘してますからね。間合いも広いし。彼女に関してはもっといろんなアイディアがあったんですが、時間の都合でかなりカットになってしまったのが残念です。

編　んで、マスターアップ前にバランス調整をやったと?

石　調整もそうですが、グラフィック関連のチェックもすべてしてました。

納得のいかないグラフィックだと、こちらから絵を描いて、動き方とか洋服のデザインとかシワの感じだとか、かなり具体的に指示したりしました。とくに立ちポーズは何度もリテイク出して、開発側には非常に迷惑かけたと思います。

でも、みんな「いいゲームを作りたい!」という意識がありましたからね。プロとして最後まで我々のわがままに付き合ってくださって、ホントに感謝の気持ちでいっぱいです。

テンポのよさを心がけた

編　どういう部分に一番気を付けてバランス調整をしていったんでしょうか?

石　操作するだけで楽しい、というゲームにするということ。一人でも遊べるように、テンポのいいゲームにしよう、という部分には気を付けました。

でもそうすると、粗いゲーム、つまり暴れたもの勝ちになったり、キャラバランスが悪くなって、駆け引きがなくなりがちなのでそのあたりを注意しようと思いました。

あとは細かい点。エフェクトをゲームらしくとか、キャラをかっこよく、永久パターンがないように…などなど。

編　その上で苦労した点はありました?

石　苦労…というか、意外に思ったのが、ダッシュメインの攻防になると、ダッシュ&ダッシュジャンプが速いせいで、ジャンプしても相手が下を抜けきっていってしまってかみ合わないこと。

それをどうするか。少しだけ工夫したけど、これって永遠のテーマかもしれません。

ボツアイディア

編　さっきも少し話に出ましたが、いろんなものがボツになっているんですよね。

石　そうですね。ありすぎて言い切れない(笑)。もう1つ別のゲームが作れるくらいありました。

投げ技も、各キャラ2つは標準装備で、しげるピンタ(酒井綾が漫画の中で使用する技)とかもありました。

暗黒式ギロチンは、3種類あって、バーチカルギロチン(対空)や、マルチギロチン(3方向にとばす)がありました。小川先生からは、6種類も案を出してもらったのに時間の関係などで1つしか入らなくて申し訳ないと…。

その他に、ネコがビームを出すとか、ケント紙に相手を閉じこめてダイナシで切り裂くとか。ダイナシの技はその軌跡が文字となって表示されるはずだったとか。拡散波動激砲、番長の空中移動技(ゲタジェット)などなど、ネコがガード不能のウェーブを出すとか。忍者ということで、服部が分身の術を使うというアイディアとか、いろいろです。もう書いていてキリがないですよ(笑)。

キッチリ入ったのは、井伊みか、優子、加藤、本多くらいで他のキャラの必殺技、鉄腕必殺技アイディアは、2倍くらいありました。マスターアップ間際で削ったのも多かったですね。

読者へメッセージ

編　買ってくれた読者へ&まだ買ってない読者へメッセージがあったらお願いします。

石　買ってくれた人、ありがとう。買ってない人、買ってください!

最初に新鮮さがない、という意見に関する話をしたと思うんですが、格闘ゲームマニアだったら、このゲームの「新鮮さ」がわかってくれると信じています。かなりマニアックな部分ですが、我々なりにこだわって作りました。

ノリ的にはアーケードにひけをとらない対戦ゲームにしたつもりです。見た目はともかく、遊べる、楽しめる、1人でもCPU戦が遊べるゲーム(サギではなく、強いCPU)になっております。

ともかくやってみてください。自分でいうのもなんですが、正直、本気で面白いです。スルメのようなゲームなんで、長く遊べると思います。ぜひともプレイして、感想送ってください!

編　ところで、『速攻2』とかどうなんですか?

石　やり残したことはたくさんあるんで、それをやりたいのは事実です。やらせてくれればやりたいという気持ちはありますよ。

編　わかりました。今日はありがとうございました。

とにかくやってみてください。正直、本気で面白いです!

DIAGRAM

	?	後藤	酒井	本多	柳原	真田	石田	井伊	加藤	服部	合計
???		6	6	6	8	7	6	7	8	7	61 (+16)
後藤久美子	4		5	6	6	6	6	6	4	8	51 (+06)
酒井 綾	4	5		6	6	5	5	6	7	6	50 (+05)
本多 愛	4	4	4		4	5	7	7	6	7	48 (+03)
柳原 [illegible]子	2	4	4	6		5	5	6	7	6	45 (±00)
真田 梨香	3	4	5	5	5		5	6	6	5	44 (-01)
石田 [illegible]	4	4	5	3	5	5		6	6	6	44 (-01)
井伊 みか	3	4	4	3	4	4	4		6	6	38 (-07)
加藤 [illegible]	2	6	3	4	3	4	4	4		5	35 (-10)
服部紫桜子	3	2	4	3	4	5	4	4	5		34 (-11)

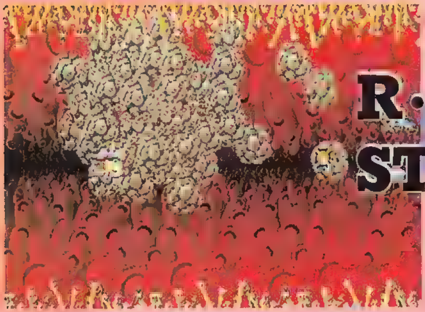
とりあえず大急ぎで作成したダイヤグラム。この後、さらにゲームバランスを調整しているので、実際はもう少し違うだろう。

☆編集部特製、自社制作ビデオをプレゼント!

「速攻」の開発に目一杯関わったゲーメストライターがこさえた、「速攻生徒会・対戦&連続技ビデオ」を10名様に差し上げます。「これが速攻の最後の仕事!」とばかりに渾身の力を振り絞って作りました。なにぶん自社制作なもんで画質はちとアレですが、内容(特に連続技)には自信があります。この機会にぜひどうぞ。結構レアよ♥

■宛先■　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　(株)新声社「コンスポ・速攻ビデオください な!」係　締切：3月16日必着

コンスポ



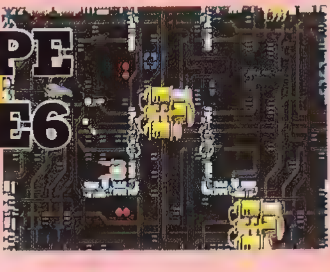
フォースを突入させ、ザコを片づけろ。

PS　アイレムソフトウェアエンジニアリング　発売中　5800円(税別)

エンディング、もう見たかい？
R・TYPES

もう発売中の『R・TYPES』。キミはもう買って遊んでる？今回は裏技を紹介しちゃうぞ。

このゲームを買った人に朗報。今回の記事を読むだけで、このゲームに含まれている全部の裏技を掲載！ってなワケ。あと裏技だけじゃつまらないから、初心者向けにボスキャラ攻略も掲載しておいたぞ。これで憧れのエンディングに一直線ってワケかぁ？



背後にフォースを装着するのがミソ。



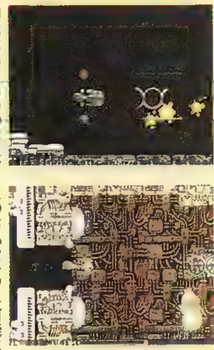
敵の弱点にフォースを突っ込ませておけ！



画面中央の左端で、レバーを左に入れたまま連射。

買ったキミだけ得をする!?

このゲームには、大きく分けて3つの裏技が入っている。どれもクリアを助けてくれる要素なので、今まで実力じゃあクリアできなかったってキミも、この技を入力してエンディングを見てくれ。


初代はもちろんのこと、こっちもセレクト可能になる。

①MAXパワーアップ

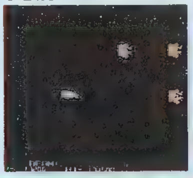
ゲームプレイ中にポーズをかけ、→↑←→・←↑→とコマンド入力したあと、△で対地レーザー、□で対空レーザー、×で反射レーザー、○でサーチレーザー、R1でショットガンレーザーが装備される。

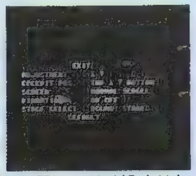

L2を押しながらコマンド入力。

もう、ミスも怖くないでしょ？

②スピードチェンジ

ゲーム中にポーズをかけ、L2を押さえたまま→↑→↑↓←↓←とコマンド入力したあと、○でスピードアップ、×でスピードダウン。


画面的には変化が見えないけどね。


この間にコマンド入力せよ。

③全ステージ選択

R・TYPESタイトル画面で、L2を10回、R2を10回素早く押すと、ステージセレクトが可能になる。


するってぇとホレ。可能になっている。

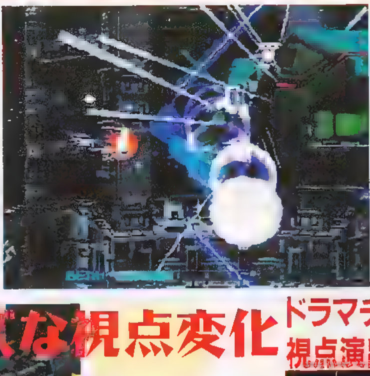
L2からR2へは、とぎれなく入力する。

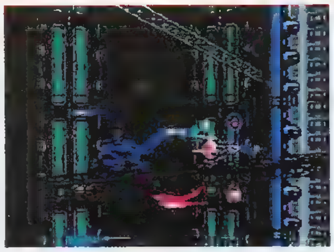
これがオリジナル新作『R・TYPE Δ』

発売が期待される完全オリジナル『R』は、3Dポリゴンによりプレイ中に視点変化も起きる、ドラマチックなシューティングだ。

大迫力の映像

前作までと似た視点。プレイのしやすさがウリなので、よりギリギリの避けを要求されることになるかも？




もちろんフォースシステムも完備している。

スムーズな視点変化



ドラマチックな視点演出

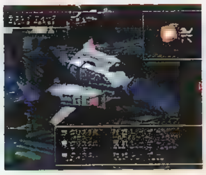
斜めになった視点。この状態でもプレイは継続中なので、慣れるまでは大変かも？綺麗なのは嬉しい限りだけどね。





波動砲も健在!!

自機セレクト可能!!



PS カプコン 発売中 6800円(税別)

あの恐怖は、まだ終わっていなかった

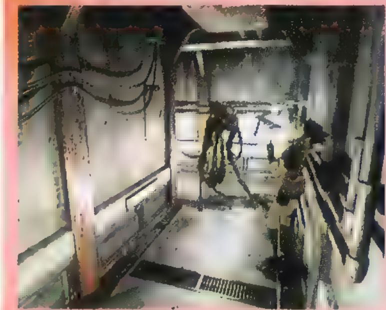
バイオハザード 2

「バイオ～」のラストで、爆破された洋館。だが、真の恐怖はこれから始まるのだった。

前作で『バイオ～』の虜になってしまった人は、どれだけこの日を待っていたことだろう?そう、やっと続編が登場するのである。難度は前作に比べて抑えられているものの、トリックや演出面などは超パワーアップ!2人から選べる主人公システムにも磨きがかかり、膨大なデータはCD2枚組でないと収まり切れなかったホド。4種類あるストーリーを完全制覇できる日は、いつになる?

プレイヤーが直面する数々の怪物たち





繰り返し、絶え間なく続く戦闘。



弾切れにおびえながらの発砲。



生きて帰れるのは、誰なんだ?



通路の先には、地獄が待っていた。

What's ザッピングシステム

ゲームスタート時、プレイヤーはレオンとクレアの2人のどちらでもプレイを開始することができる。だがレオンでクリアしたあとのクレア、またクレアでクリアしたあとのレオン編にはシナリオに変更点が存在し、全部で4通りのシナリオが存在するというわけだ。

CD2枚組のパワーがここに



クレア	レオン
スタート時シナリオ	スタート時シナリオ
レオンクリア後	クレアクリア後



クレア　レオン

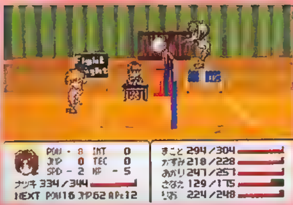
PS 富士通パソコンシステムズ 2月26日発売 5800円(税込)

夢は全国制覇？ 熱血バレー部物語
プリズムコート

©FPS 中嶋敦子 1998

プレイヤーはバレー部のコーチとなり、勝利へと導くのが目的…のはずなんだけど？

ゲーム中のシーンは大きく分けて育成、試合、休日の3つに分類される。このそれぞれにて選手に指示を出していくことで、全国大会を制覇するようなバレー部に育て上げてやることが目的なのだ。


やっぱスポーツに汗を流す姿って、美しいよね。



職権乱用？ そう呼ばれても、構わない。好きだあ！

選手を育成せよ

月曜日から土曜日は、もっぱら選手の育成。特訓メニューを組んだ選手以外は勝手に練習しているのだが、特定の選手ばかりひいきしていると…女は怖いねぇ（笑）？



特訓するのは、キミに決めたァ！ だって能力が、ね。

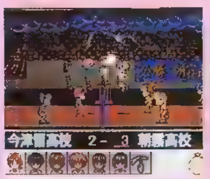

ホレ、みんな練習するべし。俺は見てるだけだけど。

試合は見てるだけ

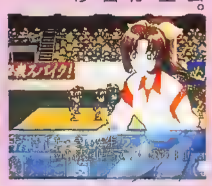
1月と6月にある都大会。そして3月と8月にある全国大会で、成果を出せるかどうかがゲームの本来の目的。試合中は見ているだけなのだ。



ヤバい。このままでは負けてしまう。

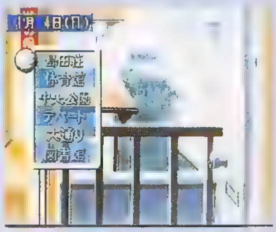


これで、どオだ！ 入った？ 出てる？ うぅ～ん。

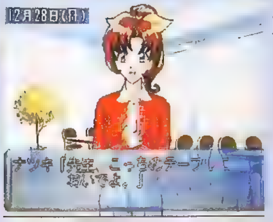

プレイヤーは手出し不可。指示するだけなのよね。

休日の過ごしかた

日曜日に試合を入れなかった場合、バレーを離れて素顔の選手たちと会話したりもできる。って、本気でホレたりするなよ！



はてさて、今日はどこに行こうかな、と。



会話の内容は慎重に選ばないと、チームワークにも影響してきちゃうぞ。

PS&SS サンソフト 発売中 PS:5800円(税別) SS:6800円(税別)

写真を通じて気持ちを通わせる、愛のかたち
フォトジェニック

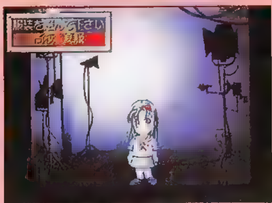
©SUNSOFT

フリーカメラマンの主人公となり、写真コンテストの入賞を目指して頑張れい！

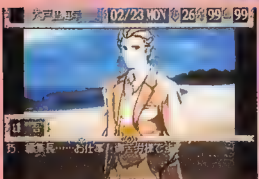
本来、プレイヤーの目的は写真コンテストの入賞。けれども、テーマが美少女だったために、写真を撮るだけの関係じゃあ我慢できなくなっちゃった、ってワケですな。平日には写真の特訓をしたり、お金を稼いだり、体力づくりをしたり。んで休日には被写体を探したり、情報収集をしたり、目的の写真撮影などを行う。けれども3人いる被写体の美少女たちは、八方美人になっていては実る恋も実らない。誰かひとりに的を絞って、アタックに次ぐアタックだ！

一週間の流れ

平日

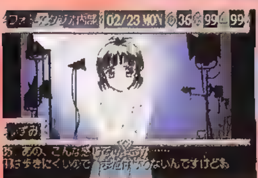

スタジオ写真撮影では、回数が増えると衣装も増えるぞ。

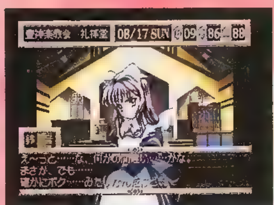



休日のために、ひたすら努力する主人公。地道な行動が花を咲かせる日もあるさ。

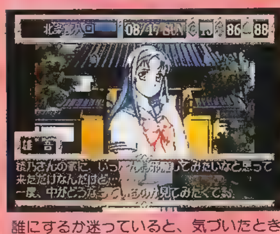

いざ被写体を口説く。会話の内容が女の子に気に入られる秘訣だから、慎重に選べよ！

休日




鈴音の占いをチェックしとこう。なにかと役立つ。

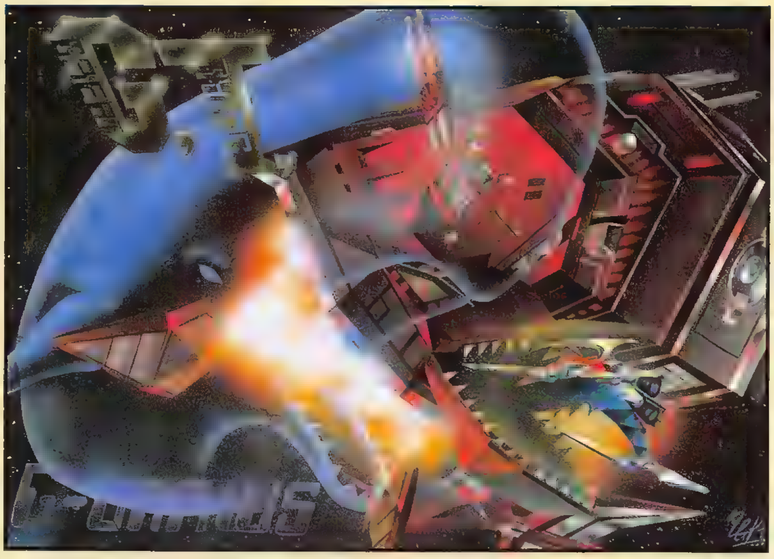

渋る被写体を説得し、何とか写真を撮らせてもらおう。


誰にするか迷っていると、気づいたときには遅かったり？

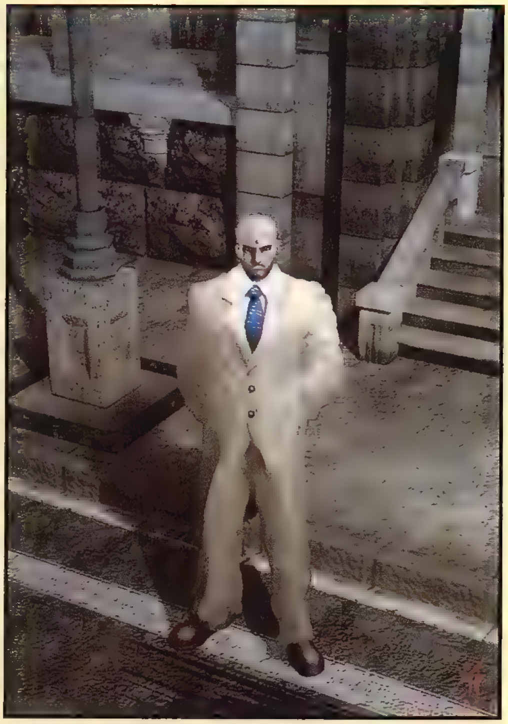
カラーアイランド

～リアルイラスト特集～

今回のカラーアイランドは、リアルイラスト特集。ややリアル？というものから、すごくリアル！なものまで集めてみました。それぞれのイラストの「何がリアルなのか」を考えながら見てくださいね。　(Mio)



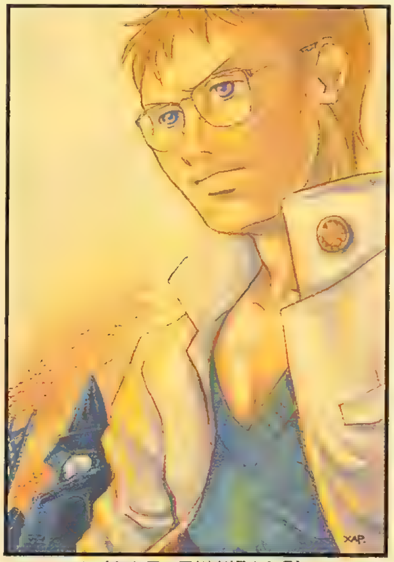
➡（兵庫県　偽霧竜介君ⓑ）
★クジラの幻影が描かれていることによって、より威圧感を感じます。



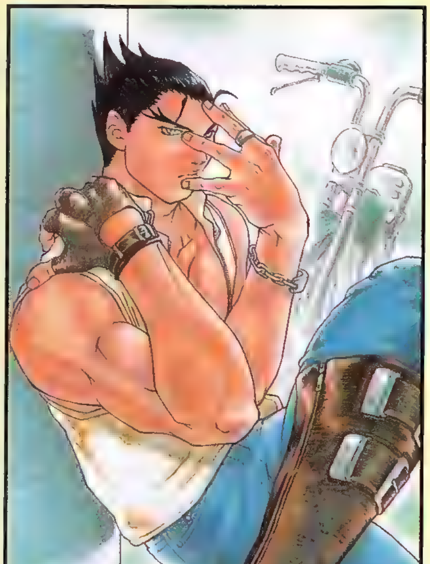
➡（東京都　吉田光範君ⓐ）
★背景はCGを使ったものだけど、ユリアンの存在感もしっかり感じるね。



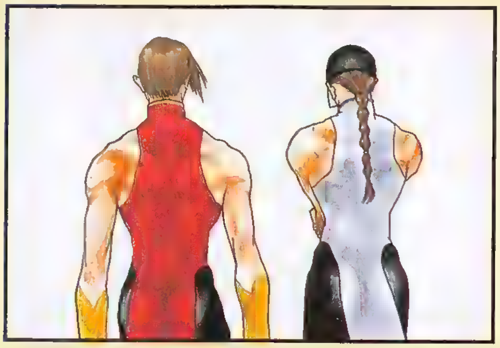
➡（神奈川県　森永へTBさんⓔ）
★白人と東洋人の描き分けは難しいのにこれは大成功。



↑（青森県　黒川春姫さんⓒ）
★赤らんだ白ランや眼鏡など微細な点もしっかり描かれた恭介です。



➡（北海道　えみりんさんⓓ）
★腕の筋肉や骨の盛り上がりに自然についた影が美しい。



⬆（奈良県　笹輔33さんⓕ）
★心を映すのは何も顔の表情だけとは限りません。

お知らせ

今後カラーアイランドでは、今までのようなカラーイラストだけでなく、写真などカラーで載せられるものをどんどん紹介していこうと思っています。

例えば自慢のコスプレ写真でもいいし、作ったフィギュアの写真でもOK。きれいに写ったものじゃないと載せられないので注意。

紙のイラストだけでなく、セル画や切り絵も受け付けます。CGを送るときは、ゲーメスト213号の応募要項を見てね。

で、今回はお題を出したいと思います。

『春の訪れとゲームキャラ』

締め切りは2月末日。カラーアイランドはゲーメストアイランドと同じあて先でOKです。たくさんの投稿お待ちしてます！



スーパーリアル麻雀トレーディングカード

FAX注文専用



■リアル麻雀PII～7のヒロインが総登場のオフィシャルイラストに加え、田中良先生他、人気作家陣による描き下ろしイラストを合わせた126点を収録。絶大な人気を誇るシリーズのトレカなので、売り切れは必至。

1BOX　価格4946円　送料：500円　通販番号：ST－37B

緊急発売告知！

■SNKトレカバインダーに続き、リアル麻雀トレカバインダーも発売。表紙イラストは田中良先生によるP`sギャルの集合イラスト。今回もバインダー用に作られたスペシャルカード付き。

3月2日発売

スーパーリアル麻雀トレカオフィシャルバインダー　価格2310円　送料：E　通販番号：ST－38

速攻生徒会

サターン専用格闘ゲーム

読サビorマルゲ屋で購入すると、こんなキーホルダーがついてくる





攻略本も揃えて買おう



■通常技コンボ、通称「ソニッククコンボ」や、どんな技でもキャンセルできてしまう鉄腕必殺技など、プレー感は原作に負けず劣らず超爽快。キャラクターの声も、原作ファンならお馴染みの、あの方々が担当しているのだ。読サビかマルゲ屋で購入すると、左上のガンダー丸キーホルダーが付くのだ。

サターンソフト速攻生徒会　価格7140円　送料：H　通販番号：T－20611G

速攻生徒会ガイドブック　価格1029円　送料：E　通販番号：GMC－116

STRIKERS 1945II・STRIKERS 1945　CD

■名作シューティング「ストライカーズ1945II」「ストライカーズ1945」のゲームミュージックが、両方いっぺんに楽しめてしまう凄いCDがあるのだ。SEコレクションなどを収録したボーナストラックを含む全35曲が、キミの脳髄を張り付き撃ちでブルブル。

超聴きて～っと思っても、そんじょそこらのCD屋さんじゃ、このCDは売ってないのだ。手に入れるためには、マルゲ屋に行って購入するか、読サビの通販を利用するかの2つに1つ。インナーには、ゲーメストが行った開発者インタビューも掲載されているぞ。

STRIKERS　1945II・STRIKERS　1945　CD　価格1890円　送料:E　通販番号:SGCD－0001



㋘屋と読者サービス部だけの限定販売

吉崎観音のゲーム大辞典
ムーンパトロール

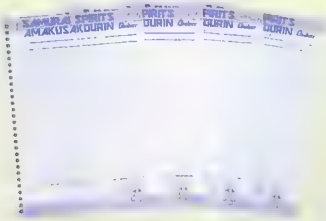


■年末のコミケ会場でも大人気!七瀬葵先生の描いたナコ&リムの決定版。今まで新声社の商品などに使用されたイラストに加え、描き下ろし1点を加えた豪華な複製原画集。



七瀬葵複製原画集　神ノ童
価格2100円　送料:E
通販番号.SS−196

七瀬葵リフィール　ナコルルルーズリーフバインダーノート用紙
価格525円　送料:E　通販番号.SS−195



■バインダーとノート用紙、両方揃えればパーフェクトセットなのだ。ノート用紙は30枚入り。



ナコ&リムバインダー
価格1575円　送料:F
通販番号.SS−189

庵パーカー



■密かなロングセラー・庵パーカーも、おそらくこれで最後になるであろう再販なのだ。

KOF'96庵パーカー
価格7952円　送料:E
通販番号:SS−166

ずっといっしょトレカ発売予告

■3月に発売されるプレイステーション版恋愛シミュレーションゲームのダークホース「ずっといっしょ」のトレカが、ゲームの発売に合わせて発売すべく、現在制作進行中なのだ。期待度二重丸っす。



3月発売予定

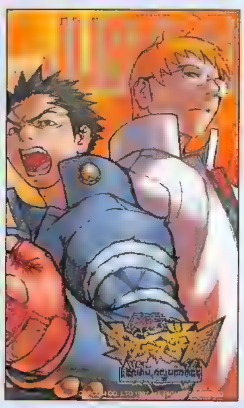
GAMEST VIDEO

■カプコンが放つ強力無比なポリゴンゲーム「私立ジャスティス学園」ついにビデオ化!

ジャスティスビデオ
2/27 ON SALE



KOF'97ビデオ
価格6825円　送料:H
通販番号:GV−41



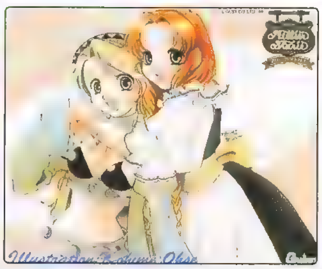
私立ジャスティス学園ビデオ
価格6825円　送料:H
通販番号 GV−42



マリーテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:GST−1

マリーADテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:GST−2

マリーのアトリエアルケミストテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:GST−4



マリーのアトリエマウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号 GST−3

KOF複製原画集シリーズ

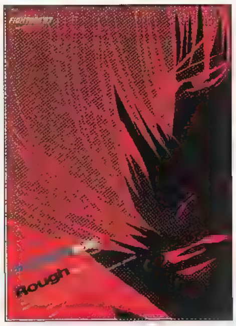
■京と庵のはなぢものの描き下ろしイラストが詰まった魅惑の品々。ちなみに、オフィシャルイラストは入っていません。



草薙京複製原画集　BURNING
価格1260円　送料:E
通販番号:SS-192



八神庵複製原画集　SUFFERING
価格1260円　送料:E
通販番号 SS-186



八神庵複製原画集　Side2Rough
価格1260円　送料:E
通販番号:SS-191

これでほんとにラストチャンス

■天獅子悦也先生とるりあ046先生のビリーテレカ、特製フリーケースが付いてくる。



ビリー革ジャン　価格52290円　送料:E　通販番号 SS-173

アニメ化されているので…



大運動会SEAテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:IP-1

大運動会SKYテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:IP-2



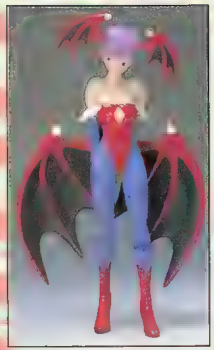
■SNKトレカのためだけのバインダーだ。表紙イラストはことぶきつかさ先生。同じ絵柄の特製カードが付くのだ。



SNKトレーディングカード
オフィシャルバインダー
価格2310円　送料:E
通販番号 SS-193



パレッタ　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C-179



リリス　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C-178



リムルル　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:SS-176



ナコルル　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:SS-175



春麗　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号 C-184



さくら　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C-183

便利な通信販売読者サービス部のきまり

●本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。価格はすべて税込みです。　※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20～30日ほど、代引きの場合７日ほどかかります。1ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
●FAX申込書の裏面に記載されている、通販についての注意書きを必ずご覧ください。
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。
●カタログをご希望の方は、190円切手を同封した封書で、「読者サービス部カタログ」係までお申し込み下さい。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



1 メルティ爪切り
2 コインホルダー
10点
3 メルティテレカ
4 ゲレレシャテレカ
5 メルティカードケース
20点
6 メルティスポーツタオル
30点
7 メルティTシャツ
40点

郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：BURNING（E）　1個……500円
春麗フィギュア（G）　1個……800円
KOFビデオ（H）　1個……無料
以上の商品を注文された場合の送料は1300円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531817（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）　郵便振替口座番号:00150-4-98420株式会社新声社

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に9店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。

メルティ 4TH IMPACT! 吉崎観音社 1998



☆「先生はいらっしゃいますか？…え？明日までに50P？お、終わりまくってる…」

3/15号 ゲームイベント優先券

フェアスケジュール

2/21（土）～3/1(日)

「SNKトレメンダスフェア！」

☆期間中に、「庵原画集２」を含む新声社商品6000円以上お買い上げの方に、なんとお正月福袋で日本を揺るがした「京・庵ジグソーパズル」をプレゼントしちゃいます。2/27には京・庵2人の原画集も発売されますので、まだまだ油断は禁物ナリね!!

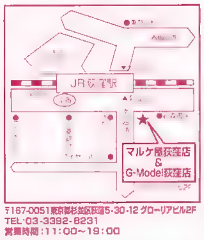
シベリアブリザードにも勝るG-Model荻窪店 COMING SOON!

天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版

はいな！メルティです。いや今日も寒いよね！こんな日は『おこた』に入っておこったゾ！

G-Model荻窪店3月5日(木)プレオープン予定だよ！

荻窪のマルゲ屋から幾年月…遂にG-Modelと最強合身完了！だいぶ待たせちゃったけど、すんごい広くてすんごくきれいなのだ。是非一度来てみてね！また、グランドオープンの日にちは次の瓦版でお知らせするからね。イベントもデッカク行くよ。みんなからのリクエストも大歓迎！



「彩京イラストレーションズ」発売記念!!中村博文先生が名古屋を直撃！

昨年の仙台店でのサイン会も大大好評だった中村博文先生のサイン会を今度は名古屋名駅店でやっちゃいます。今回の対象商品は「2月18日に発売の彩京イラストレーションズ」。先生描き下ろしイラストもバッチリ収録のスグレモノだよ！お金を貯めて無理せず入手してほしい。

中村博文先生サイン会 2月22日(日) PM2時より

リアル麻雀トレカ発売！マルゲ屋特典も超レアだゾ!!

2月21日に発売の「スーパーリアル麻雀トレカ」を1BOX以上お買い上げの方にマルゲ屋特製のトレカをプレゼント！レア度満点なのだ！

マルゲ屋からのお知らせ

1月18日三宮店で行われる予定だったKOF'97ビデオ解説は、大雪のために中止となってしまいました。楽しみにしていた人、本当に申し訳ない。

熱血全開ビデオ ジャスティス学園のビデオ解説ですみゃ

今なお熱き血潮のたぎる超熱血バトルゲーム「ジャスティス学園」のゲーメストビデオ（2／27発売）に先駆けてのビデオ解説しちゃうよん。

2／21(土) 神保町店 神戸三宮店 いずれもPM2時より

■マルゲ屋日記■

全国一スコアラーNAI氏による怒首領蜂ビデオ解説会&(超絶)模範プレイ

～1／10 マルゲ屋池袋店にて～



●模範プレイにみんな真剣！

イベント表		
2/21（土）	神保町本店	私立ジャスティス学園ビデオ解説
	札幌店	PS妖怪武闘伝大会
	神戸三宮店	私立ジャスティス学園ビデオ解説
	東京荻窪店	マーヴルvsストリートファイター大会
2/22（日）	神保町本店	バトライダー大会（ライジング協賛）
	大阪上六店	バトライダー大会（ライジング協賛）
	名古屋名駅店	私立ジャスティス学園大会
	札幌店	マーヴルvsカプコン大会（予定）
	仙台店	私立ジャスティス学園２on２大会
	池袋店	私立ジャスティス学園大会
	東京荻窪店	ヴァンパイアセイヴァー２大会
	神戸三宮店	私立ジャスティス学園大会
	大阪梅田店	月華の剣士大会
2/28（土）	神保町本店	ストIII ２ndインパクト大会
	東京荻窪店	PSギャロップレーサー２大会
3/1（日）	東京荻窪店	バトライダー大会（ライジング協賛）

マルゲ屋特選情報

●バトライダー大会● ライジング協賛

●2／22（日）G-Model神保町店　マルゲ屋大阪上六店

●3／1(日) G-Model荻窪店

本誌でも紹介済みである期待のシューティング大会をなんとメーカー完全協力を得て実現！特Aシューターたちの技を拝みに来てほしいぞ。

●SS版速攻生徒会月間イベント●

●2／16～3／15　マルゲ屋全店

期間中に、ミニゲーム大会を実施して月間チャンピオンを目指せ！石井ぜんじ編集長らも参加予定アリ！詳しくは店頭でね！（まだ未定なんだけど、チャンピオン大会は荻窪G-Modelで開催されるかも。こちらの詳細は次号でね）

☆「ストライカーズ1945サウンドトラック」絶賛発売中!!マルゲ屋でしかGET不可能なのだ！

■神保町本店
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00

■池袋店
〒170-0013　東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00～21:00

■大阪上六店
〒543-0001　大阪市天王寺区
上本町6-3-31うえほんまち
ハイハイタウン1F TEL.06-775-9348
営業時間 11:00～19:00

■神戸三宮店
〒651-0088　神戸市中央区小野柄通
6-1-9
富士ビル2F TEL.078-272-5011
営業時間 11:00～19:00

■札幌店
〒060-0062　札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:00

■名古屋名駅店
〒450-0002　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:00

■大阪梅田店
〒530-0012　大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00～19:00

■東京荻窪店
〒167-0051　東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 11:00～19:00

■仙台店
〒980-0021　仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:00

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

同人誌の価格。本来は、売る側がこの値段だと言い、買うほうが納得して買うならばそれでよい。が、今の売る側の人は、多くの場合、自らの本の価値判断をせずに価格を決めているように見える。特に、箔押しなので原価が…ってそれは自己満足の経費で作品の質には……なんてのも…。

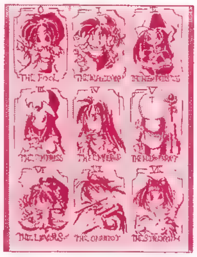
投稿規定

☆伝言板、同人誌共に、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず付記してください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、3月30日発売号締め切りは2月20日、4月15日発売号締め切りは3月5日必着です。
☆伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。『○月△日発売号まで掲載希望』と掲載面の裏側に、必ず連絡先とともに記入してください。
☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。
①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「4月15日発売号までに」（例「売り切れるまで」）
⑤通販申込を受け付ける期間。
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

WELCOME! TAROT WORLD



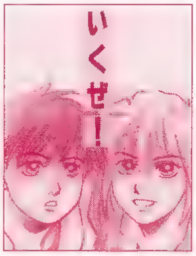
ガラスの家発行B6判18頁コピー+カード24枚。250円分の無記名小為替+190円切手にて。
「タロット占いに興味のある方に、ぜひともみてもらいたいです」
マジドロのキャラがらみでの、大アルカナカードと六芒星展開法の簡単な解説本で構成されている。
付属のカードは、ラフっぽくしたということだが、使うとなれば何度も見るものなのだから、見応えのある物にしたほうがよい。技術力不足の言い訳にしてはいけない。かわいい絵柄と簡潔な説明はよい。
（〒892-0837 鹿児島市甲突町20-11 和光堂ビル501 兵藤陽子）

LOVE



DFK発行B5判オフ32頁表紙カラー。80円の切手×4枚+190円切手にて。
「ラスプロとFVのノーマルカップルラブラブ本です」
黒沢&ヨーコとトキオ&ハニー。絵は技術的にまだまだだが、好感が持てる。
（〒143 東京都大田区大森南2-1-27 前の浦ハイツ302号 宮之原楓）

いくぜ！1+2



吉日企画発行A5判2冊組計84頁オフ表紙カラー。900円の無記名小為替+270円切手にて。
「ストⅡ。リュウとケンの出会ったころのお話。全部マンガで読みごたえありです♡」
地味だが堅実な絵柄で、話もしっかり描けている。
（〒819-1102 福岡県前原市高田257-7 佐々木五月）

カロリーメイト

超伝導ナイトクラブ発行A5判36頁オフ表紙カラー。300円の無記名小為替+190円切手にて。



「ラリーとクリスの本です。がんばって作りました♡」
ちょっと突貫工事っぽいけどね…。4コマメイン本。
（〒547-0016 大阪市平野区長吉長原1-2-6 小坂由美）

吉原炎上風



ANTHURIUM発行B5判76頁オフ表紙カラー。1000円の無記名小為替+310円切手にて。
「京×庵の吉原ネタパラレル本です」
帝国軍人の京と、花魁の庵が登場する。花魁の庵は、やるならばワク線外の照れ隠し書き込みなどせず、徹底すること。話が途中なのは減点。続編はちゃんと発行できた？ 絵も話もレベルは低くない。
（〒336-0033 埼玉県浦和市曲本1-10-8 遠藤方 ANTHURIUM通販係）

Dark



P-45C発行A5判36頁オフ表紙カラー。400円の無記名小為替+190円切手で。
「恐ろしく少ないストEXファンにささげるカイリ&ほくと中心本です」
主な読みでが小説によってしまっているのが残念。もう一歩の独自性をもって、読者を摑もう。
（〒606-8213 京都府京都市左京区田中野神町4エルペキーニョ206 安田方「P」係）

SUCCESSFULMISSION



空色図鑑発行A5判52頁オフ表紙カラー。800円の無記名小為替+80円切手にて。
「Hだけでなくお話も、という欲張りな一冊です」
SRW、シュウ×マサキ本。頁の都合か、Hシーンはやや駆け足に行為が進行。即物的でなく、心の動きも追いながら読みたい人にお薦め。18禁。
（〒251-0015 藤沢市川名716 ベルカワナ301 久保田方 空色図鑑GM係）

FIRE BLONDE 4



FIRE BLONDE発行B5判64頁オフ表紙カラー。700円の無記名小為替+270円切手にて。
「VFのジャッキー×晶。ちょっとギャグ寄りラブラブ系」
以前の評の表情が硬い、というのは硬い表情とは違うぞ。でも、表情に改善アリ。18禁。
（〒980-0812 仙台市青葉区片平1-4-23-606 森方 F・B）

俺様に会いに来い



ポテオ企画発行B5判82頁オフ表紙カラー。1300円の無記名小為替にて。
「No茶々丸さんのコミック42ページで、モリガン×レイレイ・デミトリ×QB本です」
柔らかいお肉が特徴。18禁。
（〒612-0889 京都市伏見区深草直違橋11丁目124 大須賀秀一）

不協和音



KKI発行B5判64頁コピー表紙色上質。600円の無記名小為替にて。
「シェルミー犯られまくりのNFチーム本です」
髪の処理など仕上げがレベルアップの鍵だ。巨乳系18禁。
（〒471-0052 豊田市逢妻町3-1-67 平田淳也 KKI）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端から[illegible]以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

よろずサークル「一獲千金」会員様大募集!!

サークルの内容は 3カ月に1回会報を発行して、みなさんのイラストなどを載せます♥ ボツ無しです!!! イラストコンテストもありますこ 興味を持たれた方は80円切手を同封して↓までお手紙ください♥ よろしくです

〒851-03
長崎市大籠町250-1
川上美里 までミ



サイキックフォース・スタンプ有□

絵柄はキース、バーン、ウォン、ブラド、エミリオ。こんな感じのスタンプです。1個250円。送料は5個まで190円 スタンプ代の為替(100円以下は切手でOK)+送料分切手+宛名シール同封でおねがいします。この他PF本(バーン×キース)も有 お問い合わせは80円切手+宛名シールでどうぞ。

〒192 東京都八王子市子安町2～17～16 ハナハイツ綿引202 須永智子まで



仁くん便セン できました♡

☆座り姿仁くんがらのと、立ち姿仁くんでバックに準+エディ+ジャオ+ファラン+オーガが入ったやつの2種×5枚=計10枚入り。白上質紙に緑インク刷りで100円です。代金は小為替でお願いします。

☆送料は2セットまで190円、それ以上は一律270円。こちらは切手でお願いします。

〒062
北海道札幌市
豊平区西岡
2条11丁目12-11
片山絵未 まで♥



会員様ボシュウ中★

ゲーム アニメ中心 オリジもOK!!なサークル「常夏の島ヘッポコ島」では常時会員様をボシュウ中です。会費は1カ月に100円+190円切手 くわしくは、下記住所まで!! 80円はいりません!!

〒781-1102
高知県土佐市
高岡町乙1179-45
野瀬直子 マデ



フルカラーポストカード作りました。

○絵柄は ナコルル&リムルルと色の2枚1組です。

価格は 1組 200円 + 90円切手

必要なもの
[illegible]

宛て先は、
〒334
埼玉県川口市東本郷
2-15-16
押田方「紙積派」まで

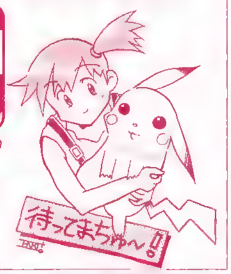
このイラストのポストカードはありません。



ゲームONLYコミケ りせっと! 一周年すぺしゃる

日時 1998年2月22日日 10.30～15.00
会場 サンライフ名古屋
(地下鉄浄心駅より徒歩10分)
問い合わせは、80円切手貼付の返信用封筒同封で。

〒481-0003
愛知県西春日井郡師勝町能田還池58
中園 充

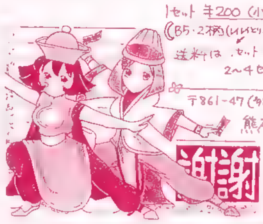


レイレイ便箋「你好&謝謝」

ニーハオ シェイシェイ

1セット ¥200(小為替)
(B5・2柄(レイレイとリンリン・レイレイのみ)・18枚 オフ)
送料は1セット190円、2～4セット270円 です。
(切手で同封して下さい)

〒861-47(98.3/2からは〒861-4722)
熊本県下益城郡砥用町
永富414-1
田上幸代
(他に、酒のグッズを沢山つくっていますゅ)



女性会員様募集!!

この度 女の子のための(笑)アーケードGAME中心サークルを発足しました♥ 一緒にキャーキャーさわぐ仲間が欲しい貴女!! 下記まで80円切手+宛名カード同封の上、ぜひご連絡を♥ 活動は会報、イベント参加、集会など

※18歳以上の女性の方に限らせていただきマス。スミマセン～

〒244 横浜市戸塚区前田町
516-1-B-105
工藤百合香



会員様募集のお知らせ

我がサークル「ANGEL'S」では、会員様募集しています♥ 封神、京義、FFⅦ中心に、天地創造、るろ剣etc 有ります。新設ては有りませんが、会員様少ないので ともかく絵の上手下手 男女年令一切問いません。やる気の有る方 よろしくお願いします。マイナージャンルのゲーム大歓迎♥(FEDAとか ARETEとか)

住所は、〒702
(2月以降は〒702-8021です)
岡山県岡山市
福田486
片山恵理まで
80円切手同封で♥
(関係ないけど、バーニングヒーローズ(公認)fan求む)



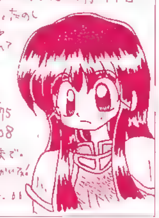
会員様大ぼしゅう

ゲーム中心よろずサークル「CHERRY」では常時会員様をぼしゅうしています♥ 2ヶ月に1回、会報を発行していますよ(B6コピー本24)会員同士の交流をもつため 交換 [illegible]なんてのもやろうかと思っていますよ 会費は2ヶ月を1期とし、200円+130or190円切手です。

現在会員人数は8人か! すごくいっぱ～いふやします(50人くらい)今なら会報1号分 会費タダですっ 「おっ!?」っと思った方は、90円切手 アテ名シール同封で下記まで。たのしいよ～♥ オリジンです。なお H やおいなんてものないっす。

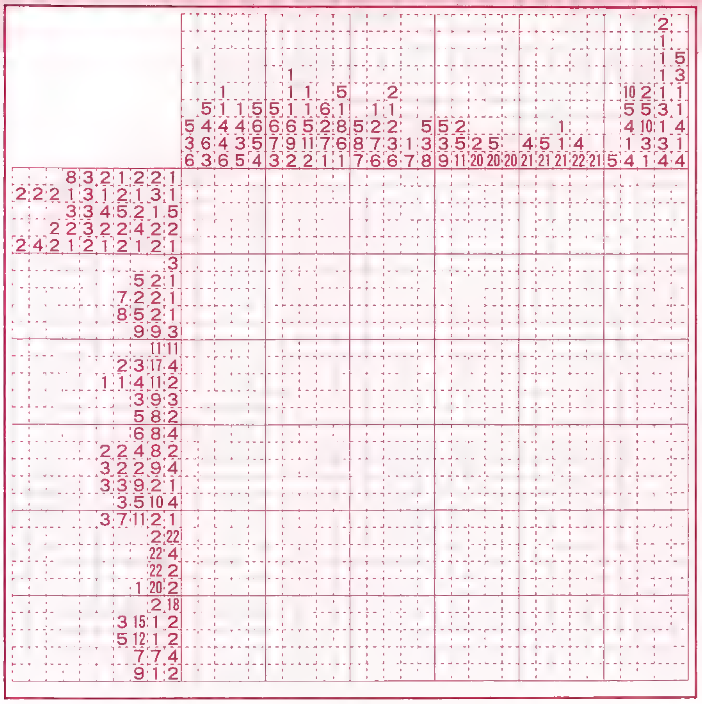
〒600-8435
京都市下京区松原通
新町東入ル中野之町175
メゾディハイム松原308
中村早織 まで。

リターンアドレスは必ずかいてね! イタズラ禁止 dd TELもおねがいです。



「DOT PLACE No.17」

出題：APAPA



今回は……かわいい……かな？ ちなみにプレイヤーキャラではないです。名前が長くって、画面に入れるのがたいへんでした〜。

〔解き方〕

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、一マス以上開いていなければいけない。

そうしてすべての数字の指示するマスを塗ったら、絵が浮きだしたはずだ。そこで、今回答えてもらうのは、そこに描かれている「キャラ名」だ。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、右から9列目。上から5マス、それから21マス塗るわけだから、上から5マス目と11マス目〜26マス目は必ず塗ることになるわけだ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、2月28日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1−26 ㈱新声社 ゲーメスト編集部『ドットプレイスNo.17』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、率先垂範（そっせんすいはん）する5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。それじゃ、くるならこいの心意気で解くデス!!

当選者発表

前回の『点置き』No.16の正答率は96%。正解者難易度アンケートは、VH2%・H20%・N38%・E31%・VE7%・無回答2%と、ノーマル中心ながら、いつもよりも偏差グラフは平べったく、ハードやイージーに票が散ってますな。珍しく不正解者も出てて、パターン認識が難しかった事を示唆しているように思えます。このくらいの範囲限定絵で全体が思い浮かばないようでは……。発想と視野は広いレンジでとれるようにしとくのもパズリストの務めナリ。

さて、キャラ当てクイズの解答は、ロジックプロに化けて出る？「エミ」ちゃんでした〜。

当選者

PN ジェダイの末裔君（愛知県）

村瀬康洋君（岐阜県）

PN ナリタ君（福井県）

PN 飛車角金銀銅君（新潟県）

PN 佐藤龍さん（山形県）

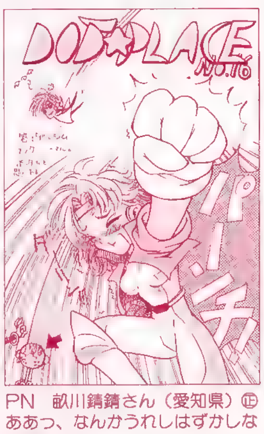
以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

松岡洋君、僕もロジックプロの完成絵には不満。動くのは楽しいけど、動かさなくても見られる絵が出てこなくてはね。清島白狗君、HOTELから110TELではパズルというよりクイズじゃなぁ。XCT君、なにぃパズルの答えがぁ……どこの店だそりゃぁ。武術師さすけさん、確かにニアミス。かけことばうまい。ますのすし君、プロの仕事は自分の都合に関係なく、一定以上のレベルのものを、締め切りに従って必ず出すというところにもある。たまにいいものを出すだけでは足りないのだ。渡辺洋君、自信のある人が、他人の絵と自分の絵を比べなかったら、そりゃただの独善になるカモよ。ってところで、今号はここまで。それではまた次回のこのコーナーでお会いいたしましょ〜♪

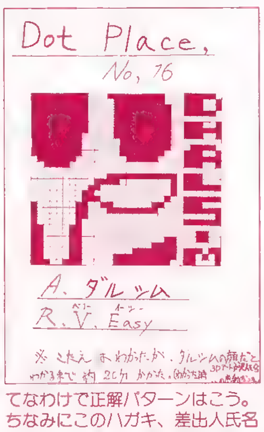
今月の残念賞



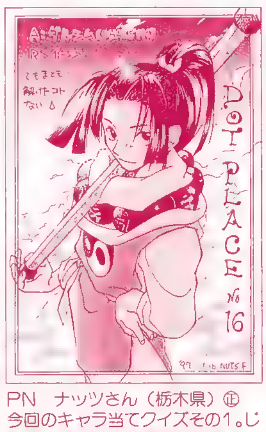
PN 無限大君（兵庫県）⑫
キャラ当てクイズその2だ〜っ☆メガネっ娘フェチはチェック済み？



PN 畝川錆錆さん（愛知県）⑫
ああっ、なんかうれしはずかしな表情がカワイくってい〜じゃん。



てなわけで正解パターンはこう。ちなみにこのハガキ、差出人氏名がなかったぞう。忘れないでね〜。



PN ナッツさん（栃木県）⑫
今回のキャラ当てクイズその1。じゃあ、おともの名前は分かる？



PN 北原386君（北海道）⑫
今回のM改はこれだっ。幼なむー（何歳？）&ゲー雪太郎ダルマ。

マッタリ2月

DISC BOX

ナムコクラシックコレクションVol.1 アーケードサウンドトラック012

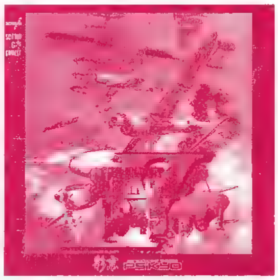


発売中

ワンダースピリッツ
CD：WSCA-00009
価格：¥2243（税込）

ナムコの名作を集め、さらにニューバージョンとしてアレンジもされた1枚の基板に3つのゲームが入ったクラシックコレクションの「1」のサウンドトラックが発売された！そのタイトルは、「ゼビウス」「マッピー」「ギャラガ」と往年のゲーマーならどれもハマったものばかり！そのBGMが収録されているのだが、さらにこのCDには、特性プレミアムカード2枚と応募特典のキャップが付くのだ！

STRIKERS 1945&Ⅱ



発売中
サイトロン&ゲーメスト
CD：SGCD-0001
価格：¥1890（税込）
※マルゲ屋各店、通信販売のみ

シューティングゲームファンに定評のあった「ストライカーズ1945」。そしてその続編の「Ⅱ」のVGMがアルバムとなって登場。しかも今回のアルバムは、VGMのレーベルとして既にお馴染みの、あの「サイトロン」と新声社による共同製作という形でのスペシャルリリースとなっている！さらに、このCDは全国のマルゲ屋及び通販のみの店舗限定販売！

ゲーメストビデオ 私立ジャスティス学園



2月27日発売

新声社
CD：GV-42
予価：¥6500（税別）

ゲーメストが送る攻略ビデオ。今回は、攻略に加えて演出にも力を入れてみました！いつもと違う雰囲気を味わってください。

今号の新譜情報



ずるずる

うーむ、今年のスキーシーズンはケガが回復していないせいか、えらくつまらない。骨は問題ないから結構動けるんだけど、しっかりリハビリをやらなかったせいか筋力のバランスが悪い！つい動きすぎると…2日で身体に激痛が！ついでに動けなくなるし！ひょっとしてもう無理できない身体なのでは…と落ち込んでる毎日です…。

TOP10 1/1～1/15㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	—	144	ストライカーズ1945&Ⅱ	PC	SGCD-0001	¥1800
	2	3	130	ストリートファイターⅢ2ndINPACT	FS	FSCA-10025	¥2427
	3	9	90	月刊ときめきメモリアル No.18	KR	KICA-7775	¥2136
	4	5	85	ポケットファイターサウンドトラック	FS	FSCA-10024	¥2427
	5	7	70	ときめきメモリアル ボーカルコレクション5	KR	KICA-7823-24	¥3398
	5	2	70	月華の剣士サウンドトラック	PC	PCCB-287	¥1456
	7	7	63	KOF97キャラクタードラマスペシャルエディション	PC	PCCB-292	¥1456
	8	1	52	センチメンタルグラフィティ 再会5秒前出会った頃のように	NA	NACM-1003	¥2500
	9	—	40	速攻生徒会2 ドラマCD	NA	KICA-1193	¥2718
	9	—	40	チョコボの不思議なダンジョンオリジナルサントラ	DC	SSCX-10014	¥1942
ビデオ BEST10	1	1	452	怒首領蜂	SS	GV-39	¥5800
	2	2	175	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SS	GV-41	¥6500
	3	3	100	ヴァンパイアセイヴァー	SS	GV-40	¥6500
	4	5	80	バトルガレッガVT	SS	GV-27	¥5800
	4	9	80	鉄拳3 Act.1	SS	GV-37	¥5800
	6	—	65	レイストーム	SS	GV-30	¥5631
	6	8	60	X-MENvsストリートファイター	SS	GV-31	¥5800
	8	4	55	ストリートファイターⅢ	SS	GV-36	¥4800
	9	—	40	鉄拳3 Act.2	SS	GV-38	¥5800
	9	—	32	リアルバウト餓狼伝説SP	SS	GV-35	¥4800

PC:ポニーキャニオン KR:キングレコード VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社 TE:東芝EMI RE:メディアレモラス TA:タイトー（ZUNTATA）
CR:コロムビアレコード BM:BMGビクター NA:NECアベニュー
WS:ワンダースピリッツ ME:マーベラスエンターテイメント DC:デジキューブ

CD&ビデオトップ10

CD編

あらま！という感じで1位だったタイトルが8位に落ちたところにいきなりストライカーズがトップへ！これはちょっと予想が出来なかった！
ストⅢセカンドやポケファイ、月華よりも上という点に注目したいところ。シューティングも売れるんですヨ！

ビデオ編

さらにパワーアップして売れ続けている怒首領蜂！2位との差が300近くもあることを考えると、当分はトップにいるかも…。強いです！
やや力不足なKOF97だが、時期を考えると仕方ないところも。うーむ、98は出るのかしら…。

今号のオススメCD

一時の大変なブームから見るとやや静かになったスノーボードであるが、着実にスキー場はボーダーを受けつつある状態！そんなときに登場したこの「アルペンサーファー」は、ゲレンデに出られない、行けないボーダー達の心をキャッし、これまた「アルペンレーサー」のごとく大ヒット！
そのBGMがついに出た！オリジナルに加え、リミックスも入っているのがグッド。



「アルペンサーファー」
ワンダースピリッツ
WSCA-00010 ¥2243(税込)

お待ちどう様でした！ようやくですが「バーチャファイター3tb」のビデオが発売されます！
内容はもちろん「攻略」メインではありますが「tb」ならではの特徴をしっかり押さえつつ究極対戦を収録し、さらには名コンボまでも収録！
なおこのビデオには我がゲーメストからも参加！キャサ夫とちゃっきーがスーパープレイを見せてくれているぞ！ファンは買わにゃ～！



「VirtuaFighter3tb」
マーベラスエンターテイメント
VPVF-67891 ¥5250(税込)

「G−R」も「GGG」も終わっちゃうし、アレはああだし、まぁ別にいいけどね…はぁ、過去最悪の精神状態ってやつ？こんな時は「肉球みゃあみゃあ」By西原久美子でも聴いてトリップするしかないね。ぐはっ！○き○の歌がなんでここに…ポテ。

PUSH 一押し

開演初日に『2』も発売だ！『サクラ大戦』ミュージカル速報＆続報

さて、前号でもお伝えしたミュージカル『サクラ大戦〜花咲く乙女〜』の製作発表記者会見が行われた。最新情報とともにその模様をお伝えしよう。

会見が行われたのは1月21日、場所はフジテレビ内マルチシアター。そこで、初めてキャストや舞台設定が明らかにされた。舞台となるのは、帝国歌劇団付属の女優養成所「乙女学園」にて最初に設立された組『乙女組』である。この『乙女組』、表向きは歌劇団員の養成所でありながら、帝都を「魔」から守る『帝国華撃団』の養成所というもう一つの顔を持っている。その全寮制の女学院で、『帝撃』に憧れる少女たちの成長物語に「親子の絆」を絡みつつ展開していく。当然ながら登場キャラクターは、ほぼオリジナルキャラだけのようだ。

今回は、原作及び構成の広井王子、野々村春香役の千葉紗子、野々村つぼみ役の野村佑香、神川聖人役の黒田アーサー、李白蘭役の清水よしこ、そして特別出演の真宮寺さくら役として横山智佐が登場し、会見が行われた。



新たなサクラワールドの住人たちだ。「2」で登場するキャラクターもいるとか!?

その、出演者の中で注目を浴びていたのは、同年代を中心として絶大な人気を誇る野村佑香さんである。ミュージカル初挑戦という事もあり、緊張の色が見えたが、『私は喝舌が悪いんですけど、他のみなさんに迷惑をかけないように一生懸命頑張りたいと思います』と意気込みをみせた。



さすがにしっくりきている智佐さんです。

この春、広井氏がゲーム企画当初から目標としていたミュージカル化という夢が『南青山少女歌劇団を世に送り出したスペースクラフトグループのプロデュース、フジテレビの完全バックアップ、セガの協力』によって実現する。会見の中で氏が繰り返した『エンターテインメント』という言葉の意味を体験できる日はそう遠くないだろう。

そして嬉しいお知らせだ。観劇した全員に会場ロビーにて「広井王子オリジナルデザインメモリアルチケット」がプレゼントされるのだ。そして、非売品ポスタープレゼントの告知だ。往復ハガキに、このページの端についている応募券を貼り、住所・氏名・年齢・職業・ミュージカル観劇日を記入して次の住所に応募しよう。抽選で30名に非売品オリジナルポスターがプレゼントされるぞ。当選者には返信用ハガキが返ってくるので、返信用ハガキに自分の住所・氏名を記入しておこう。ちなみにポスターは当日終演後、劇場のロビーで返信用ハガキと引換となっているぞ。

●応募先●〒107 東京都港区南青山2−14−2 (株)スペースクラフト『ミュージカルサクラ大戦』オリジナルポスター係

●締切り●2月28日消印有効

◎お詫び◎前号の応募券の位置は不適当でした。申し訳ありませんでした。 (担当)

●東京公演●…アートスフィア〈天王洲アイル〉

4/4 SAT	4/5 SUN	4/6 MON	4/7 TUE	4/8 WED	4/9 THU	4/10 FRI	4/11 SAT	4/12 SUN	4/13 MON	4/14 TUE	4/15 WED
14:00	12:00			14:00	休	15:00	14:00	12:00			15:00
18:00	16:00	19:00	19:00		休	19:00	18:00	16:00	19:00	19:00	

チケット料金

SS席	6000円
S席	5000円
A席	4000円

●大阪公演●…シアター・ドラマシティ〈梅田茶屋町〉

5/1 FRI	5/2 SAT	5/3 SUN	5/4 MON	5/5 TUE
	14:00	12:00	12:00	12:30
18:30	18:00	16:00	16:00	

チケット料金

SS席	6000円
S席	5000円

※ローソンチケットでは機械音声による予約になりますので、出演者等の公演内容のお問い合わせはできません。ご注意ください。

●お問い合わせ先●
キョードー東京／03-3498-9999
キョードー大阪／06-233-8888

チケット発売：2月21日（土）
ローソンチケット・東京／03-3569-9900（Lコード/37213）
アートスフィアチケットセンター／03-5460-9999
ローソンチケット・大阪／06-369-6633（Lコード/56156）

EVENT イベント

クリエイターを目指すキミに!!

多くのクリエイターを世に送り出しているバンタン電脳情報学院が、2月27日(金)、28日(土)の2日間にわたって「バンタン・クリエイターズフェス'98」を開催する。

このイベント、生徒が企画・運営した「特別な学園祭」といった感じのもの。もちろん、そこはバンタン電脳情報学院。学生作品展示の他にもNHKドラマ「秀吉」などのオープニング映像をはじめとした、CGを手がけている小畑正好氏による「3DCG」についての講演など、多くのイベントが用意されている。

ゲームクリエイターになりたい、CGを作りたいという人にはためになるはず。入場料も無料といいことづくめだ。友達も誘ってみてはどう？

会場：イベントスペースEBIS 303（JR恵比寿駅東口より徒歩すぐ）

●問い合わせ先●バンタン電脳情報学院
0120-511-0505

プレゼント

98年の注目バンド！

レコード会社を移籍した後もストイックな音楽を追い続けるブランキー・ジェット・シティ（以下BJC）。そのBJCが『LOVE FLASH FEVER』に続いて、ニューマキシシングル『赤いタンバリン』（1325円（税込み）を発売したのを知っているだろうか？

このシングルに収録されている「赤いタンバリン」「ロンドン」「ルーディー」の3曲のうち、「赤いタンバリン」はANB系「サンデージャングル」のオープニングテーマとなっているので聴き慣れた人もいるはずだ。3月からは全国ツアーも予定されており、98年の大ブレイクを予感させるこのBJC、今から注目しておかないと後悔するハメに陥るかも!?

さて、今回はCD発売を記念してつくられた『BJCキーホルダー』を5名にプレゼントするぞ。欲しい人はインフォメ「キーホルダープレゼント」係まで応募しよう。

OTHERS

唐突ですが… インフォメお悩み相談所

さ〜て、このコーナー宛やアンケートハガキでよく見かける悩みにお答えしましょう。

Q：ゲーメストNo.205が、見つからないんですけど…

A：No.205は存在します。ゲーメスト増刊『ギャルズアイランド5』がNo.205なのです。

Q：インフォメのプレゼントってどこ宛に送るの？

A：アンケートハガキに書いてある住所と同じです。〒101・8935 東京都千代田区神田神保町1・26(株)新声社ゲーメスト編集部宛で送ってください。

Q：よくインフォメの上のほうになにか書いてあるが、意味がさっぱりわからない！

A：そういうもんじゃないんですか？人生って…。

つーところでお時間なのでここまでにいたしましょう。

のーみそくすぐっちゃうよ!!

OPEN YOUR PERCEPTION

INFORMATION

PUSH 一押し

行かなきゃ損そん！

ナムコ・ワンダーエッグ2 生誕6周年記念キャンペーン!!

さて2月28日はなんの日か知っているだろうか？ 実はこの日、「ナムコ・ワンダーエッグ2」は6周年を迎えるのだ。そこで、満6歳の誕生日を記念して行われるキャンペーンについてお知らせしよう。『ワンダーエッグ6周年！感謝の6DAYS』と名付けられたこのキャンペーンは、「ワンダーエッグ2」において2月23日～28日の間行われる。まずは「6周年おめでとう！でも入園無料」イベント18時から入園無料」イベントの説明だ。これは、23日～27日の18時以降に、合言葉『6周年おめでとう』を言うと入園無料、またはフリーパス券（ワンダーナイトパス）半額の特典を受けることができる。

そして2月28日の6周年当日は「ワンダーバースデーパーティ」だ。なんと28日当日は、『6周年おめでとう』という合言葉によって、終日、入園無料または1日フリーパス券が半額という特典が受けられるのだ。そのほかにも、エルズ広場では様々なイベントが行われたり、ラジオの公開録音があったりするぞ。

このお得な期間、絶対に逃さないようにしよう！

PUSH 一押し

ビッグプロジェクト始動

『火魅子伝プロジェクト』動向に注目すべし

1月29日、この日98年で最も話題になるであろうプロジェクトが発表された。『火魅子伝〈renge〉恋解』（ヒミコデン　レンゲ）、これがそのプロジェクトのキーワードだ。

この『火魅子伝　恋解』とは、（株）博報堂、（株）アミューズ、（株）レッドカンパニーの3社共同製作、98年秋発売予定のプレイステーション用ソフトのタイトルのことである。そして、このソフトを中核として、アニメ、コミック、小説、音楽などの領域で、マルチなビジネス展開をめざす総合プロジェクトの総称でもあるのだ。

そして、ゲーム製作スタッフに、総監修：広井王子、原作：舞阪洸、キャラクターデザイン：大暮維人、音楽：林哲司、ゲーム監督：松本慈之（チャイム）、アニメ監督：外山草（グループタック）、と一流スタッフと呼べる人たちが集い、このプロジェクトを確固たるものにしている。

そこで肝心のゲーム概要について触れてみよう。このゲームは古代九州を舞台に、滅亡した耶麻台国の復興、そして王家の血を継ぐ女性の中から「火魅子」を擁立する『戦略』、登場する多数の女性キャラクターたちとの恋のもつれを解く『恋愛』、この二つの部分が絡み合う、戦略&恋愛シミュレーションともいうべきゲームソフトだ。

さて、当日はゲームのイメージビデオの上映や、キャストは未定ながらも水谷優子、平松晶子、氷上恭子の3人の登場、そして笑いの絶えないフリートークなど、終始なごやかな雰囲気で行われた今回の発表会だが、「これ（製作発表会）はプレゼンテーションなんです」と広井氏が語るように、過去おこなわれてきたどのような「会見」とも違うものであった。「モノを創るときは同じテーブル上で、みんなに思い入れを持ってもらって一緒に創っていきたい」という広井氏の想いが色濃く反映されたものであったといえよう。この製作に対する姿勢は、『火魅子伝〈renge〉恋解』プロジェクトの成功として成果を残すはずだ。


製作スタッフが勢揃い！秋発売を目指して本格的に動き始める。




司会の山本シュウ氏と広井氏のフリートークも冴え渡る！



今年のバレンタインどうだった？

小森まなみの素敵にLove For You

ゲーメストプリゼンツ

明けましておめでと～！って言ったらちっとばっかり遅い気がするけど、私にとって今年1回目のエッセイ。新たな気持ちで頑張るつもりで「明けまして～」って書いたんだけど、さすがに2月だもんネ。ちとつらいか。

ところで、みんなのところには雪降った？東京では1月にドカーンと降ったよーん。こんな雪見たのは修学旅行以来だよ。交通とか麻痺して、どっかの電車は何時間も止まったらしい。友達が、「電車のなかでケータイ貸しあったり、パンとかもらったりして友情が生まれたらしい」って言ってた。すごいよね。そして私はそのドカ雪の日何をしてたかと言うと、珍しさと胸のワクワクを抑えきれなくて、外へ飛び出して雪うさぎを作ったり、友達と雪合戦をしたりして遊んでました。「初雪ダルマ～！」って小さな雪ダルマと初大雪ダルマを作ったよ。初大雪ダルマのほうは、後で友達と蹴り飛ばして雪ダルマじゃなくなっちゃった。私らしいけど、雪ダルマごめん！安らかに雪山に戻ってください。

ところで、2月と言えばバレンタインデーだよネ。女の子は好きな人にチョコあげた？んでもって男の子、もらえた？私が高校生だった頃は、あげるよりもらうほうが多かったナァ。女学院だったし。

でもネ、私チョコは苦手なのです。But、もらったらお昼休みとかに食べてたけどね。うーん、今年はヒミツ・・かな？

やきたんのお便りイラスト



今月の透夜クン



第3期・猛獣連合、ここに参上（アタマ：透夜）！全国制覇、世露死苦！

放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国制覇で聴くことができます！

放送局＆放送時間

（東京）文化放送・QR　毎週金曜26：00～26：30
（大阪）朝日放送・ABC　毎週金曜25：10～25：40
（名古屋）東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30～24：00
（博多）九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00～24：30
（札幌）STVラジオ　毎週日曜23：30～24：00
（仙台）東北放送・TBC　毎週金曜23：00～23：30
※（山形）山形放送　毎週木曜23：00～23：30
（福井）福井放送　毎週火曜23：00～23：30
※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

ハガキの宛先は〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
「小森まなみの素敵にLove For You」係まで

CAPCOM

おかもと　よしき

岡本吉起の福まるふくコーナー

今号のお題「スーパー裏話 検閲版」



⬆写真の説明／実写ハリウッド映画『ストリートファイター』撮影の合間に、キャミィ役の美人歌手カイリー・ミノーグと写真を撮ってニヤける岡本。

Profile

岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの常務取締役・開発本部長として、同社の開発を統括する。株式会社フラグシップの社長も兼任。責任ある地位のくせに、趣味は問題発言と（以下削除）という困った男。昭和36年6月10日、愛媛県南宇和郡一本松町の生まれ。

ゲーム開発の裏話が聞きたいってリクエストが多いみたいなんで、いっちょ「憲磨呂」のことを書きましょう。そう、日本テレビ「とんねるずの生でダラダラいかせて！」との連動企画で木梨憲太郎先生に考えてもらって、去年の夏の『MSHvs.ストリートファイター』に出演した、あのキャラクターです。自分ちだけの話じゃないんで、ヤバい部分は広報チームに削除してもらうことにして。

さてあの企画、表向きは（以下削除）ですが、実は（以下削除）で…って、いきなり削除かい！いや、こりゃヤバすぎましたか。すんません。

最初のうちは正直言って、そんなに（以下削除）ですよ、あの企画。人気番組とタイアップして人目に触れれば、マニア化が進んだアーケードにちょっとは一般人を呼び込めるかも、とか、そういう思惑はありましたが、ゲーム自体の出来に貢献することは（以下削除）でした。案の定、木梨先生が最初に描いた「ケンヂ」ってのも、絵としちゃ笑えるけど、ゲームには（以下削除）。

ところがどっこい、あの憲磨呂が上がってくると、絵師の元締めAKIMANが、ぞっこん惚れ込みましてね。「第一に、ヘッポコという特性がハッキリしていて、わかりやすい。第二に、学生服という日常の記号が入っていて、親しみやすい。第三に、デザイナー本人の印象が残っていて、想像がふくらみやすい。カプコン内部のクリエイターには、なかなかここまで斬新な発想はできない」てな具合に、手放しでほめまくるんです。

憲磨呂のデザイン画を見て「目の前が真っ暗になった」と言ってたディレクターの富田篤も、AKIMANのこの言葉に力を得て、腹を据えました。ただしやっぱりどう見ても（以下削除）だったから、一部のスタッフは抵抗を感じたみたいですが、母体になるゲームが掟破りのvs.シリーズだったお陰か、そのうちみんな馴染んじゃって、最後にゃノリノリでしたよ。結果的に、ゲームキャラとしてもなかなか成功だったんじゃないでしょうか。富田篤も今じゃ、「これのおかげで、ゲームキャラに対する先入観が壊れて、発想の枠が広がった」とまで言ってますし。

ちなみに、憲磨呂が『MSHvs.SF』に入ったのは、別に狙ったわけじゃないんです。「一番早く出来上がる『ストリートファイター』にネジ込む」って約束でしたから、スケジュールによっちゃ『ストⅢ 2nd』や『ゼロ3』になってたかもしれません。わたしが言うのもなんですが、いくらなんでもそりゃ（以下削除）。

さて、社内での意見は統一できたけど、掟破りのvs.シリーズには、外部に掟が存在します。マーヴルですわ。いやもう、アメリカのマーヴル本社は、「こんな（以下削除）にスパイダーマンやウルヴァリンが負けるのか！」とかいって、カンカンになりましてね。一方、日本テレビさんは（以下削除）、結局、憲磨呂の登場は日本国内版だけ、ってことでなんとか落ち着いたんです。

そんなすったもんだの末にアーケードに登場した憲磨呂は、思ったとおり一般人を惹きつけたようですが、それをマニアの皆さんが（以下削除）、当初の目論見は（以下削除）（涙）。あとはこの認知度をコンシューマ版で活用したいところですが、これが早くても（以下削除）なんだから参っちゃうよなあ。

YOSHIKI OKAMOTO PRESENTS

今回のプレゼントは、この原稿の無修正版を差し上げたいけど危ないからやめて、1名様に『マーヴルvs.カプコン』のロケテスト用ポップ（飾り）をサイン入りで進呈しましょう。全世界に3個だけの激レア品っす。ハガキください。

NOW PRINTING

今回の賞品は原稿作成の時点で使用中につき、写真が間に合いませんでした。現物を見てのお楽しみということで、ご了承ください

★プレゼントの宛先

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26

新声社 ゲーメスト編集部「**岡本吉起のまるふくコーナー3/15号プレゼント○○○欲しいよ～**」係 まで

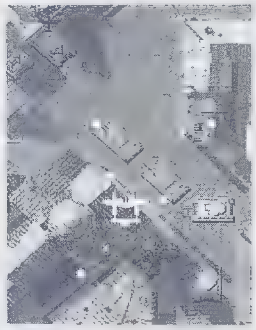
応募の締め切りは、2月28日消印有効です。

2周目最大のヤマ場、訪れる!

STRIKERS 1945 II ™

2周目攻略

街ステージ



2周目ランダム面の中でも、最も苦しい街ステージ。各機体別にじっくり解説していくので、頑張って突破してもらいたい。

担当:RED

開幕直後の戦車地帯

まず、スタート直後にいる戦車4台(全機を出さない)を速攻で撃ってしまおう(写真A)。

この4台を撃ったら、次は画面右上から1台だけ出てくる戦車を撃つ(写真B)。

画面右上から出てくる戦車を撃ったら、左へ移動し、建物の下から出てくる戦車を左から順番に撃っていこう(写真C)。ここまではモスキート以外は共通の動きとなる。モスキートの場合は、最初の4台を撃ったら右上の1台を無視して左に移動し、建物の下から出てくる戦車を撃ちにいこう。

これ以降は左右に大きく動いて弾避けしながら戦車や砲台、中型機を撃っていくのだが、機体によって砲台や中型機の撃ち方が違ってくるので、機体ごとのポイントを見ていこう。



まずはこの4台を撃ってしまおう。[illegible]



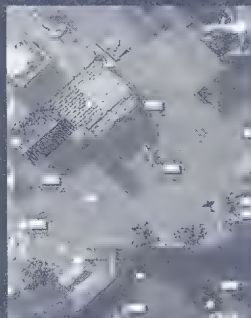
次は画面右上から出てくるこの1台を撃ちにいく(モスキートは無視)。



[illegible]に注意しつつ、左端から順番に撃っていこう。

●フォッケウルフ

建物の下から出てくる戦車を左から右端まで順番に撃ってしまい、そのまま右端の砲台まで撃ってしまう。フォッケウルフのショットパワーなら、右端の砲台が左のほうに向かって弾を撃ち始めるまでに破壊できる。左端の砲台を撃つとき、ゲージがあるなら溜め撃ちを使ってしまって良い。



左端の砲台は溜め撃ちを使って一気に撃ち込んでしまおう。

●疾風

疾風の場合、スタート直後に溜め撃ちをあらかじめ画面右端に置いてから戦車を撃つようにすれば、右端の砲台は楽に破壊できる。左端の砲台を撃つときも溜め撃ちを置いて、少し自機のショットも撃ち込めば速攻で破壊できる。



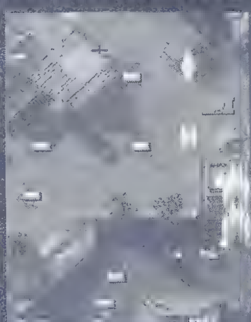
スタート直後に溜め撃ちを[illegible]がポイント。

●震電・ライトニング

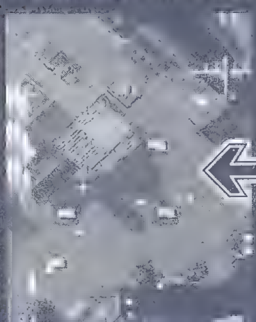
震電の場合ショットパワーがやや低いので、建物の下から出てくる戦車を左から順に撃って右端まで一気にすべて撃つのは難しい。右のほうの戦車が2〜3台残っていてもいいので、いったん大きく左に切り返して、再度左から右に少しずつ動いて弾避けしつつ戦車を撃っていく。右端の砲台の弾が左から追ってくる状態になるが、もしこの砲台に真下に弾を撃たれても画面右端にいれば当たらない(重要)。画面右端に追いつめられる状態になっても、俺からずに砲台を撃ってしまおう。

右端の砲台を破壊したら、画面右上から出てくる中型機を溜め撃ち+ショットで破壊し、左の砲台を撃ちにいく。左の砲台を撃つときも、画面左端にいれば、砲台が真下に弾を撃ってきても当たらない。戦車や中型機の弾に対して十分な注意を払おう。

ライトニングも同じ動きでOK。



右端の砲台の弾は、画面右端にいれば当たらない。追い込まれても大丈夫。



左の砲台も、画面左端に追い込まれながら撃つ状態になる。

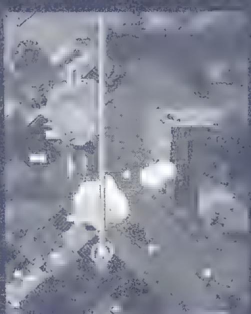
●モスキート

モスキートの場合、最初の戦車4台を破壊したら右上の戦車1台は無視して左へ移動し、建物の下から出てくる戦車を左から順に撃っていく。右端の砲台に対しては、溜め撃ちを使って速攻で破壊してしまおう。さらにゲージがあるなら、右上から出てくる中型機も溜め撃ちで破壊する。

左端の砲台は、震電やライトニングのように左端に追い込まれながらショットで撃つ。ゲージがあるなら最後(3個目)の砲台にも溜め撃ちを使ってしまおう。

●フライングパンケーキ

建物の下から出てくる戦車群を撃っている途中で溜め撃ちを使い、戦車を全滅しつつ右端の砲台にもダメージを与えておくのがポイント。左端の砲台+中型機のところで、少し引きつけてからボムを使ってしまおう。



ここで溜め撃ちを使って戦車を全滅、右端の砲台もあぶっておく。

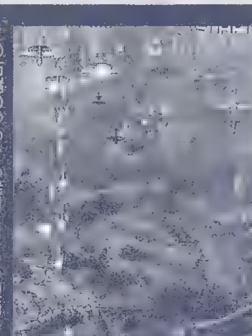


この辺でボムを使う。ゲージを温存しておくためだ。

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 (株)新声社 ゲーメスト編集部
「ストライカーズ1945 II ビデオプレゼント」係まで。2/28(土)消印有効です!

各機体別 ミステル隊～砲台地帯の抜け方

フォッケウルフ



この右端のやつから発射される小型機は逃がしてしまおう。



ここも同様に、右端のやつから発射される小型機は無視。



まずはこの位置でプラズママインを発射。



プラズママインに重なって上へ移動しながら砲台を撃破。



画面上まで行ったらボムを使う。



ミサイルに守られるように左へ逃げる。

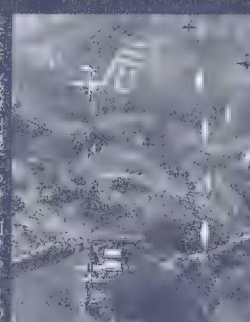


画面下を右へ移動して



ここでもう一発ボムを使って、左側の砲台を一掃。

疾風



ミステル隊が出現する少し前から、このラインに溜め撃ちを設置しておく。



ミステル隊の途中でもここに溜め撃ちを設置。



砲台が見えたら、再度この位置に溜め撃ちを設置したら



少しずつ左へ移動して弾避けす



左端で切り返して右へ戻る。少しずつ右へ移動しつつ弾避け。ぎりぎりまで粘ろう。



ボムを使う。右へ移動し

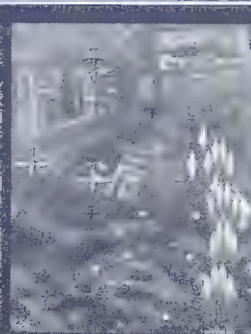


このラインに再度溜め撃ちを設置。

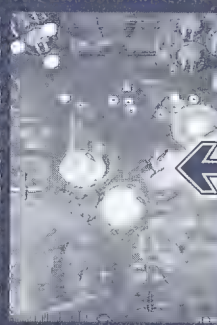


最後にもう1発ボムを使って、残っている砲台、ザコを一掃。

震電



ミステル隊前半、左側の3機編隊は撃ち返さないので、この辺で弾避け。



ショットパワーが低いのでとにかく押される。砲台が見えるまで粘ったら、ボムを使おう。



援護機に弾を防がせつつ、右の砲台群に撃ち込む。



援護機が撤退したら、少しずつ左へ逃げて……

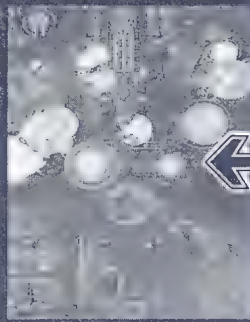
1周目完全攻略ビデオプレゼントのお知らせ

前号で募集した「1周目完全攻略ビデオ」（全6機体、ノーミス、ノーボム）のプレゼントの募集を、2月28日(土)消印有効で、まだまだ募集しています。ハガキの裏に、①ゲーメストから「ストライカーズ1945Ⅱ」ビデオが発売となった場合、購入したいと思いますか？②①で「購入したい」と答えた方は、どんな内容のビデオを望みますか？この2つの回答を記入のうえ（右ページに続く）

震電



[illegible]下に追い込まれたら、



ボムを使う。

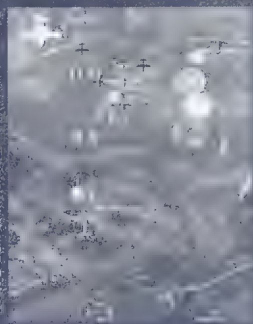


ボムを使ったら、左上の砲台群に撃ち込んで、すべて破壊する。



[illegible]右上の砲台群は、[illegible]ここは撃ちきれる。

モスキート



ミステル隊前半。右端の2機を溜め撃ち[illegible]、左の3機編隊はショットで撃つ。



砲台が見えたら、右の砲台群に向けて溜め撃ちを発射して、すぐに左へ移動。



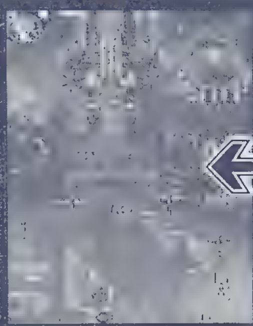
左の砲台群の真正面で、弾の隙間に入り溜め撃ちを発射。



溜め撃ちを撃ったら、弾のすき間を見切って右へ脱出して…。



少しずつ右へ動いて弾を避けていき…、



右端まで追いつめられてから、ボムを使う。

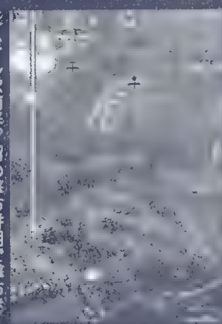


右上の砲台群に対して溜め撃ちを発射して、左へ移動。



右上の砲台群は溜め撃ちが到達して破壊される。左上の砲台群は、ショットで撃ちきってしまおう。

フライングパンケーキ



ミステル隊前半。溜め撃ち併用で撃ちきってしまう。[illegible]、右端のヤツは1機[illegible]は無視。



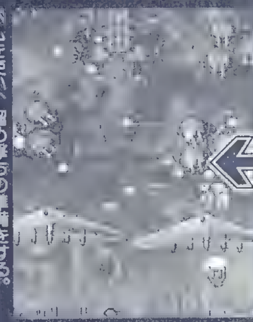
ミステル隊後半。もう1回溜め撃ちを使う。前半同様、右端の1機は逃がし、あとはすべて撃ちきる。



砲台が見えたら、左のほうから少しずつ弾を引きつけつつ、右へ移動。



画面右下まで逃げて追いつめられたら…、



ボムを使い、溜め撃ちの準備をする。



護衛機を盾に、溜め撃ち併用で、右側の砲台群2つに対して撃ち込む。レーザーを効率良く当てよう。

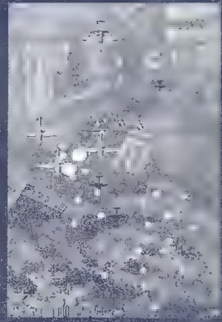


右側の砲台群2つを撃ちきったら、左に移動し、2発目のボムを使い、溜め撃ち併用で撃ち込む。

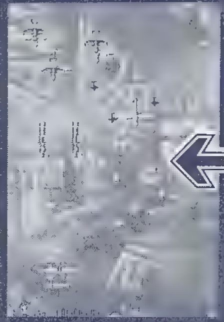


護衛機が撤退するころまでには、ほとんどの砲台を破壊できる。

ライトニング



ミステル隊前半。左側の3機編隊の弾を右へ誘導して、左へ動いて画面左端で避ける。



ミステル隊後半の左側の3機編隊に対して、レベル2溜め撃ちを発射。さらに次の溜め撃ちを準備。



左の砲台群が見えたらレベル1溜め撃ちを発射し、すぐ右へ移動。



ゲージが溜まったら即座に溜め撃ちの準備をする。画面右端に自機を押しつけて溜め撃ちを発射。この溜め撃ちは、手前の砲台群の横を抜けて、奥の砲台群に当てるのが狙い。



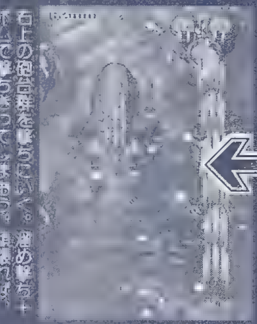
さらに、すかさずボムを使う。手前の砲台群には、しっかりショットを撃ち込み、完全に破壊してから、左へ移動する。



左上に出てくる砲台群に対して溜め撃ちを発射しながら、



すぐ右へ移動し、



右上の砲台群を撃ちにいく。溜め撃ち+ボムで撃ちきってしまおう。頑張れば、ボムをケチることもできる。

中型機+ザコ地帯

中型機が撃ってくる白弾と、撃ち返し弾(4WAY大赤弾)に気をつけて弾避けしていれば特に問題ないだろう。といっても、ランクが上がっている場合の白弾の速さはかなりのもの。十分気をつけよう。



中型機の白弾に十分注意しよう。

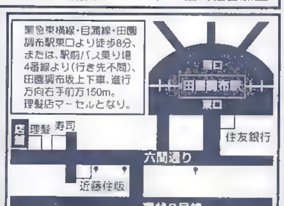
慣れないうちはボムを多めに

今回のパターンでは、各機体1~3発のボム使用となっているが、慣れないうちは2~3発余分に使うつもりでいこう。

特に、スタート直後の戦車、砲台地帯は、ランクが高くて弾速が上がっているとかなり難しいので、少しでもやばいと思ったら、ボムを使うようにしよう。

また、ヤマ場となるミステル隊~砲台地帯も、かなり練習をつまないと、パターンどおりにうまく抜けられるものではないので、パターンがくずれたら、即ボムを使うつもりでいこう。

次号では、2周クリアを見据えた、ランダム面のボム配分について、より詳しく見ていく予定だ。

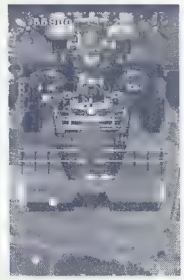


2周目VSボス攻略

街ステージボス アイアンカスケット

ボム必至の2周目街ステージボス戦だが、各機体別にしっかりパターン化すれば、大丈夫!道中のみならず、ボス戦も確実に対策を練っておこう。

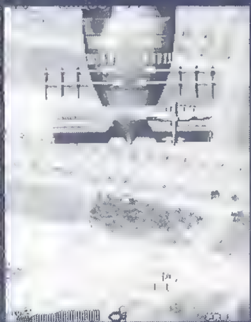
担当：フニャ夫



ストライカーズ1945Ⅱ ボス 1次形態

ボス到達時の注意点

ボス到達時に画面右上から爆撃機が同時に出現するか、実はこの爆撃機を出させなくする方法がある。説明をするとステージ道中最後に出現する爆撃機の2機目もしくは3機目にある程度ダメージをあたえたらそのまま爆撃機を破壊せずにおき、ボスが画面半分ぐらいまで出現してから爆撃機を破壊するようにすると、ボスが出現したときに爆撃機を出させなくすることができるので覚えておこう



ボスが画面半分ぐらいまで出現してから爆撃機を破壊すれば、

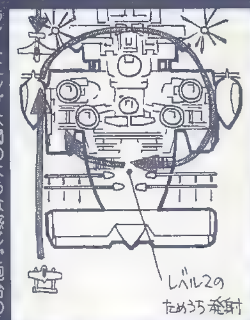


ボスが出現したときに爆撃機を出させなくすることができる。

砲台×5、機体別撃破パターン

●ライトニングの場合

まず画面左上からザコ戦闘機が出現するので、このザコ戦闘機を自機のショットで破壊する。この戦闘機を破壊すると撃ち返し弾が飛んでくるが画面前方で素早く破壊すれば2WAYの撃ち返し弾になり自機のほうに赤弾が飛んでくることはない。

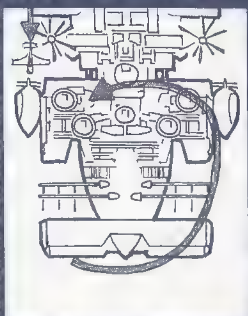


ライトニングは図のような感じで砲台の周りをまわる。

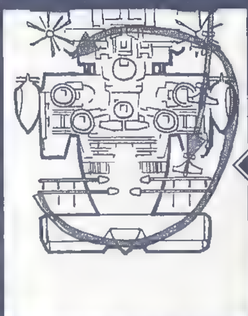
ザコ戦闘機をすべて破壊したらその場所から自機を画面前方に移動させ、砲台の周りを時計回りに移動して砲台の白弾を避けるようにする。次にボスの正面に来たときにレベル2の溜め撃ちを使って砲台にダメージをあたえて、そのまま砲台の周りを時計回り移動し、後はサブショットのホーミングミサイルを少し撃ち込めば砲台を破壊できるはずだ。

●フォッケウルフ、震電の場合

まず画面左上から出現するザコ戦闘機を自機のショットで破壊したら砲台の周りを反時計回りに移動しながら砲台の白弾を避けるようにする。砲台の周りを反時計回りで1周すると次に画面右上からザコ戦闘機が出現する。この戦闘機は破壊すると撃ち返し弾が飛んでくるので、破壊しないでこのザコ戦闘機の右横を回るように移動しよう。そのまま反時計回りに移動しながら砲台の周りをもう1周して、次にボスの正面に来たときにショットを少し撃ち込めば砲台を破壊できるはずだ。



フォッケ、震電は砲台の周りを反時計回りに回る。



画面右上から出現するザコ戦闘機の右横を通り抜けて行く。

●パンケーキ、疾風の場合

基本的にはフォッケウルフ、震電と同じパターンであるが、画面右上から出現するザコ戦闘機をパンケーキの場合は、サブショットのサーチレーザーでザコ戦闘機を破壊してから砲台の周りを反時計回りに回る。疾風の場合は、ボスが出現したらレベル1の溜め撃ちを画面右端に設置しておき画面右上から出現するザコ戦闘機は、初めに設置したレベル1の溜め撃ちで破壊したら砲台の周りを反時計回りに回るようにする。

●モスキートの場合

自機の移動スピードが遅いので砲台の周りを回ることは考えず、砲台から自弾が飛んできたらボムを使う。弾が消えている最中に砲台に接近して少しショットを撃ち込んだら後方に下がってショットを撃ち込めば砲台を破壊できる。

6連砲台＋ザコヘリ、機体別撃破パターン

この場所で出現するザコヘリは、破壊すると4WAYの撃ち返し弾を撃ってくるので注意しよう

●ライトニング、パンケーキ、疾風の場合

この3機体は、溜め撃ち＋ボムを使って6連砲台＋ザコヘリを破壊していく。ライトニングの場合は、レベル1の溜め撃ちを6連砲台に撃ち込んだらボムを2発使って6連砲台＋ザコヘリを破壊する。

パンケーキの場合は、少しショットを撃ち込んだらレベル2の溜め撃ちを使いボムを使って破壊していく。疾風の場合は、レベル1の溜め撃ち＋ボムを使って破壊していく。溜め撃ちは、ザコヘリの出現するところに設置する。

●震電、モスキートの場合

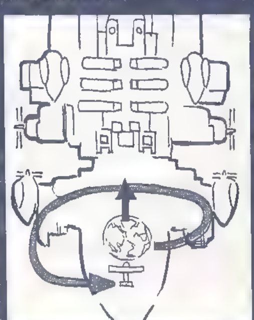
この2機体は、6連砲台＋ザコヘリの赤弾を少し引き付けてからボムを使ってショットを撃ち込めば6連砲台を破壊できる。



6連砲台＋ザコヘリの所はボムを使って6連砲台を破壊していこう。

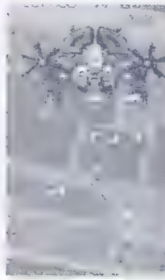
●フォッケウルフの場合

初め左右から出現するザコヘリを2機ぐらいショットで破壊したらレベル2の溜め撃ちを使いプラズママインに重なりながら6連砲台を破壊していく。



フォッケウルフはザコヘリを少し破壊してからプラズママインに重なろう。

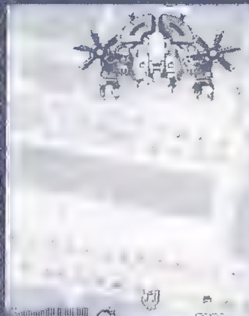
ストライカーズ1945 II
ボス
2次形態



●ウォーロイド形態、攻撃パターンの変更点について

2周目のウォーロイド形態は、基本的には1周目と同じ攻撃パターンだが2周目になると1周目の攻撃パターンに2周目独自の攻撃が加わる。

説明するとまず初め自機を狙って3WAYの赤弾を撃ってくるがこれに7WAYの白弾による攻撃が加わる。この7WAYの白弾は一定間隔で自機を狙って3回発射される。次にボスは突進しながら赤弾をバラまいてくるが、この攻撃に白弾を全方向にバラまく攻撃が加わる。次にボスは後退しながら赤弾を放射状にバラまく攻撃をしてくるが、この攻撃に白弾を全方向にバラまく攻撃が加わる。この白弾による攻撃の最後に白弾が2発同時にボスから発射されるが、この2発の白弾は自機を狙って飛んでくるので注意しよう。この後のボスの攻撃は1周目と同じ攻撃である。

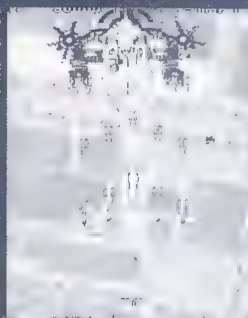


7WAYの白弾は一定間隔で発射されるので、注意しよう。

機体別撃破パターン

●ライトニング、パンケーキの場合

3WAYの赤弾＋一定間隔で飛んで来る7WAYの白弾に注意しながらボスにショットを撃ち込む。このとき画面両端から出現するザコ戦闘機は、サブショットのホーミングミサイル・サーチレーザーが破壊してくれる。次にボスが突進してくるので白弾を引き付けて2機体ともここでボムを使おう。



ボスが突進してくるところでボムを使いレベル2の溜め撃ちを発射。



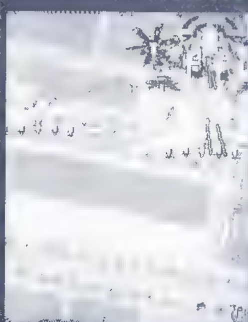
ボスが左上から右側に移動してくるところでもう1発ボムを使う。

ライトニングはボムを使ったら溜め撃ちがレベル2溜まっているので、溜め撃ちを使おう。そうしたらそのまま画面後方中央でボスにショットを撃ち込む。ボムの援護機がほとんどの弾を撃ち消してくれるので、流れてくる弾にだけ注意していれば問題ない。

次にボスは画面左上から右側に移動しながら赤弾＋白弾の攻撃をしてくるのでこのときにボムを使いレベル1の溜め撃ち1発とショットを撃ち込めばボスを破壊できる。

パンケーキは、ボムを使ったら画面左下に移動する。その場所でボスが後退しながら発射する、最後の2発の白弾を上方向に自機を移動させ避けたら、すぐに自機を画面後方中央に移動させ赤弾＋扇状に発射される白弾を避ける。

次にボスは画面左上から右側に移動しながら攻撃をしてくるのでこのときにボムを使う。このへんで溜め撃ちがレベル2溜まっているはずなので、溜め撃ちを使いボスにダメージをあたえる。ボスが画面右側まで移動してきたら自機を画面右下に移動させる。ボスが右上から左側に移動しながら赤弾＋白弾の同時攻撃をしてくるが2発目のボムの援護機が弾を撃ち消してくれる。その後ボスは白弾を円状にバラまいてくるが、そのまま画面右下にいれば問題ない。あとは少しボスにショットを撃ち込めばボスを破壊できるはずだ。



パンケーキは2発目のボムを使ったら画面右下で攻撃を避ける。

●疾風の場合

まずウォーロイド形態になり溜め撃ちレベルが1溜まったらすぐ、画面後方中央に溜め撃ちを設置するようにする。初めの3WAYの赤弾＋7WAYの白弾による攻撃の、7WAYの白弾の2発目が飛んで来たらボムを使いショットを撃ち込む。次にボスが突進してくるのでボスの弾を引き付けてボムを使うようにする。後は溜め撃ち＋ショットを撃ち込めばボスが後退したところぐらいでボスを破壊できる。

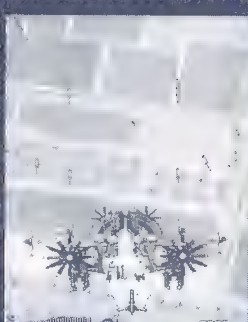
●フォッケウルフ、震電、モスキートの場合

ウォーロイド形態になったらフォッケウルフ・震電は、画面右上から出現するザコ戦闘機をショットで破壊してからボスにショットを撃ち込む。モスキートは画面左上から出現するザコ戦闘機をショットで破壊してからボスにショットを撃ち込む。次にボスが画面中央に移動して突進してくるところで3機体ともボムを使う。

フォッケウルフは白弾がボスから発射されたのを確認してからボムを使えば、ボスが後退していくときもミサイルがボスに重なっているのでかなりのダメージをあたえることができる。震電・モスキートは、ボスが画面前方中央で停止したところでボムを使う。次にボスは突進してくるが、このときはまだボムの爆風でボスの弾が消えているのでボスが画面後方に突進してきたところに2機体ともレベル2の溜め撃ちを撃ち込もう。モスキートはレベル1がすぐ撃てるので連続で溜め撃ちを使っていく。

この後、白弾が少し飛んで来るが画面後方中央から左側に自機を移動させて白弾を避けたら、すぐに自機を中央に移動させてその次の赤弾＋扇状の白弾の攻撃を避ける。次にボスは画面左上に移動するが震電はここで溜め撃ちがレベル2溜まっているはずなので、ボスに接近して溜め撃ちを撃ち込めばここでボスを破壊できる。

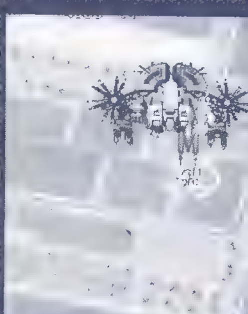
モスキートはレベル1の溜め撃ち1発とショットを撃ち込めばボスが左上に移動してきたところでボスを破壊できる。フォッケウルフはボスが左上に移動したらボスに少しショットを撃ち込んだら画面右側に溜め撃ちを使いプラズママインに重なってボスか右側に移動してきたところをショットを撃ち込めばボスを破壊できる。



ボスが突進してきた所に溜め撃ちを当てる。

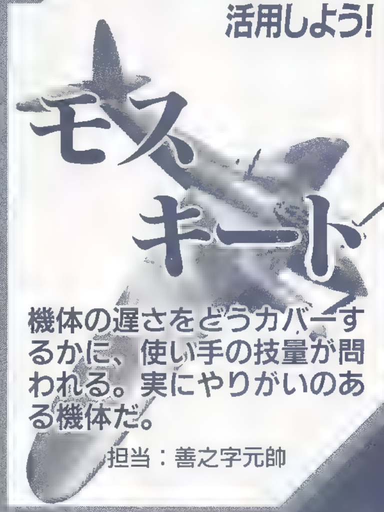


ボスが画面左上で停止している所に溜め撃ちを当てる。



フォッケウルフは右側にプラズママインを設置しよう。

ロイヤルナパームを活用しよう!



モスキート

機体の遅さをどうカバーするかに、使い手の技量が問われる。実にやりがいのある機体だ。

担当：善之字元帥

モスキートは、全機体中でも、決して楽なほうではない。しかし、この機体は、他の機体にない攻略要素が満載の名機である。今回は、機体別攻略の第5回として、モスキートを題材に説明していこう。

機体特性を知る

まずモスキートの基本戦術を説明する前に、この機体の長所と短所を記しておこう。

★長所

●メインショットが広角

ワイド型のメインショットは、ザコ戦において心強い味方になってくれる。また、大型の敵に接近し、撃ち漏らしのないように射撃すれば、かなりの威力になる。

●サブウェポンが強力

サブウェポンの速射ロケット弾は、威力が大きく、着弾すると爆風が広がるタイプ。もちろん爆風にも攻撃判定があるので、うまく使えば効果は大きい。

●溜め撃ちが強力

最強の溜め撃ちと並ぶ、高破壊力のロイヤルナパームは、溜め速度も早く、使いやすい。

★短所

●移動速度が遅い

全機体中、最も遅い移動速度のため、弾幕を大きく回避する能力が低い。

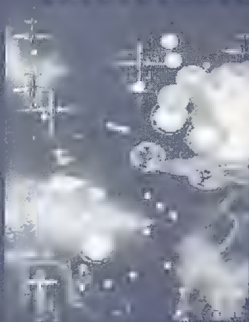
●当たり判定が大きい

当たり判定の総面積が全機体中最も広いため、狭い隙間に入るような弾避けが苦手。

特徴としては、おおよそこのような感じだが、全体的なこととして、モスキートは能力が極端な機体であるといえる。最大の破壊力と最遅の移動速度という、この両極端なポテンシャルを最大限に引き出すためには、他の機体とは違った概念の攻略が必要になってくるのだ。

もちろん、攻略の鍵を握るのは、溜め撃ちのロイヤルナパームである。この、異常なまでの破壊力を秘めたロイヤルナパームを使いこなせば、他の機体のように機動力を生かせないとしても、画面全体をカバーするような動きができる。

それでは、モスキートの基本戦術を説明しよう。



モスキートは、ロイヤルナパームの使い方が明暗を分ける。

モスキートの基本戦術

モスキートと他の機体とで、最も考え方が違う点は、敵機の撃ち方である。普通の機体は、ある程度速度があるため、敵機が現れたら正面に位置して射撃すればいいのに対して、モスキートの場合は速度が遅いため、敵機に合わせて移動していては、次々に現れる敵機に対して遅れをとってしまう。

右図は、モスキートで敵の大群に対する典型的な立ち回り方を示したもので、モスキートは、

「敵の破壊を確認することなく、常に画面端にロイヤルナパームの壁を作り、逆サイドに移動する」

ことによって、自機の安全を確保していくことになる。

ここで重要なのは、敵の破壊を確認しないこと。モスキート以外の機体で遊んでいた人は、敵機の破壊を確認してから次の敵群へと移動しようとするため、どうしても移動が遅れていくことになる。

溜め撃ちのロイヤルナパームは、弾速が遅く、威力が大きいので、敵群の前方に撃ち込んだら、あとはナパームの威力を信用して、すぐに逆サイドに移動しよう。

また、ナパームは、レベル1→3になるにつれ、威力と弾速が上がっていくが、弾速の向上については、必ずしもモスキートに有利に働くとは限らない。弾速が上がれば、その分だけ爆炎が画面中に存在している時間が短くなるので、安全を確保できる時間も短くなってしまう可能性があるのだ。特に、堅い敵が多い街ステージ（ランダム面）や、山ステージ（6面）では、うまくレベルを調節し、的確なレベルの溜め撃ちを使えるように研究しよう。



街ステージや山岳ステージでは、細かい溜め撃ち調整が必要だ。

これらのことを踏まえて進んでいけば、必ず各面攻略の糸口は見えてくるはずだが、いくつかの場所に関しては、パターンを覚えるより他に攻略法のないところもある。そこで、特にミスの多い6面、7面ボスと、最終面のモデル1型UFO地帯を簡単に抜けるパターンを示しておこう。

モスキート基本戦術モデル



①敵群の正面に位置したら、溜め撃ちのロイヤルナパームを発射。ナパームは、弾速が非常に遅く、破壊力が非常に高いため、中型機クラスの敵機なら、触れるだけで破壊する。よって、ナパームを発射したら、ナパームの射撃ライン上の敵は完全に無視して逆サイドに移動する。



②ナパームによって、片側の安全を確保したところ。自機は完全に逆サイドに移動しているのにもかかわらず、ナパームの爆炎はまだ画面の中央付近に存在している。このように、画面の片側をナパームで制圧し、もう片側をショットするのが、モスキートの基本戦術である。

6面ボス クロスシンカー ウォーロイド形態

かなりの人がここで詰まっていることであろう、クロスシンカーのウォーロイド形態は、4つの攻撃モードを繰り返すアルゴリズムを持っている（本文中の数字は写真に対応している）。

①まずは画面右端の画面一番下よりも、やや上に構え、クロスシンカーの一斉射撃と同時に1キャラ分下に移動すると、この攻撃モードに対する安全地帯になる

②クロスシンカーの右腕から、3WAYの白弾が撃ちだされるが、①で移動した安全地帯が、ほぼそのまま②の攻撃に対する安全地帯になっているので、この位置をキープする

③右腕の3WAYが止んだら、一気に前進し、クロスシンカーの左腕の目の前に張り付く。この位置は、次の攻撃（拡散白弾）に対する安全地帯になっているので、安心してバリバリ撃ち込んでよい。拡散白弾が止んだら、溜め撃ちがレベル2ほど溜まっているはずなので発射。その後すぐに、画面の一番右下まで移動し、クロスシンカーの攻撃を待つ

④クロスシンカー最後の攻撃は、画面全体に弾幕を張る攻撃。まともに立ち向かったら避けるのは不可能だが、画面右下でギリギリまで弾を引きつけ、1キャラほど左に移動すれば、その位置が安全地帯に。やや難しいが、覚えておいて損はない

あとはこの①～④の繰り返し。

モスキートの破壊力なら、2周する前には倒せているはずだ。


①弾が発射されたら、画面右下よりやや上から、コツンと下げる。


②ほぼその位置が、3WAYに対する安全地帯。


③ボスの左腕の正面が、安全地帯になっている。


④弾をギリギリまで引きつけ、半キャラ分程度、移動する。

7面ボス ブロック・エイド ウォーロイド形態

このボスは、モスキートの溜め撃ちの威力を最も発揮できるボスである。パターンとしては以下の通り。

①ボスのバックパックに重なって、ミサイルが止むまでひたすらショットを連射

②すぐに画面一番下まで下がり、溜め撃ちを全弾発射

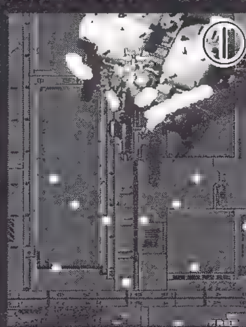
③ボスが白弾を撃ち出したら、コンコンとレバーを入れつつ、ゆっくり右へと移動

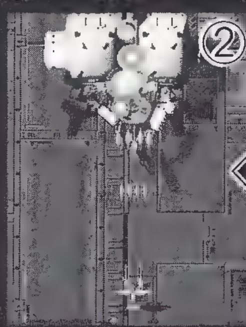
④白弾が止んだら、画面右端、ボスの目の前に張り付いてショットを連射。炸裂弾の初弾が炸裂したら、レバーは右斜め下に

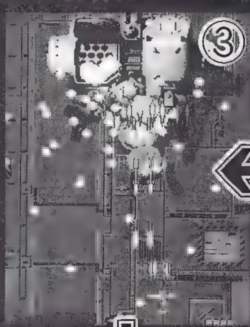
⑤すると、ちょうど炸裂弾に対し安全に下がってこられる

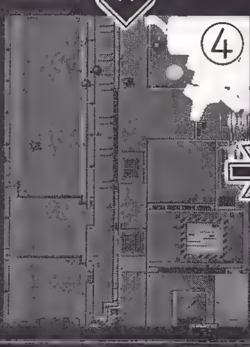
⑥③とは逆に、左にゆっくり移動すれば、白弾が途切れたあたりでボスを撃破できる。

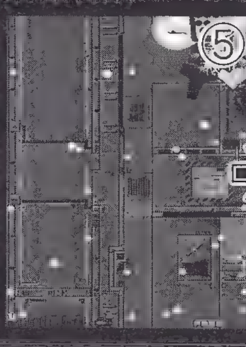
④→⑤の避けがやや難しいかもしれないが、ビビらなければ大したことはない。モスキートの破壊力を思い知らせてやろう。

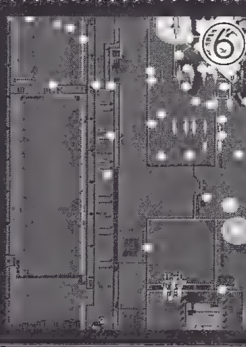

①バックパックに乗り、ひたすら撃ち込む。


②下がって溜め撃ちを全放出。レベル2としベル1が撃ち込めるはず。


③弾筋に沿って、ゆっくり右へと移動する。


④③とは逆に、左に向かって移動。このあたりでボスを破壊できる。


⑤レバーは右下に入れ続けつつ、降りてくれば安全。


⑥ボスの目の前に張り付いて連射。

8面 モデルII型UFO地帯

最終ボス直前の、モデルII型UFO地帯も難所である。ここは、2周目に備えて、パワーを2段階落としておきたいところ。

まず、正面から1機だけ現れるモデルII型UFOに体当たりし、続いて画面右下まで一気に移動する。この際、右下でも、もう1回モデルII型UFOに体当たりしておくこと。


この位置に溜め撃ちを発射し、一気に左端まで移動する。

その後、マウスUFOが2機出てくるので、そのうち右側のマウスUFOが出現する縦のラインに溜め撃ちを発射しておき、一気に画面左まで移動する。


弾幕の左側をかいくぐり、マウスUFOの正面に入ろう。

最後は、写真のルートを通って左側のマウスUFOの正面に張り付けるように位置どる。

エリア1から分岐点へ…

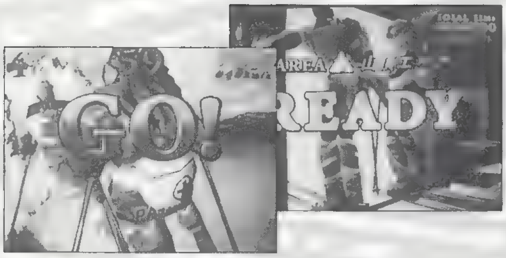
SKI CHAMP.

長野冬季オリンピックもぶっとぶスケールのでかさがポイント！大雪原を思いきり滑走して気分はスーパースキーヤーだ!!

担当：ずるずる

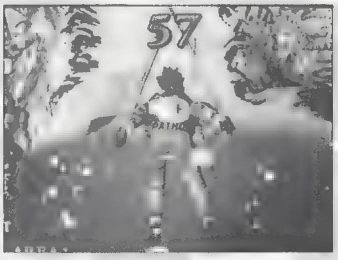
エリア1「山頂エリア」

エクストリーマーらしく、いきなりヘリの上からのスタートとなる！いくぜっ！



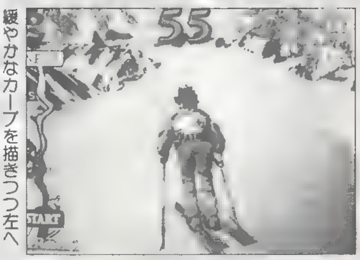
着地と同時に漕ぐ！漕ぎながら進む方向を確認し、やや左寄りを向こう。

スピードメーターを見つつ120㎞/h以上になったら漕ぐのをやめてOK！



少しでも速く滑るために漕ぐ！スピードが出たらOKだ！

1つ目のカーブは左。だがそのインはわかりづらい。ストレートに左へ進むとカーブを鋭角に入らないといけなくなるので注意！



緩やかなカーブを描きつつ左へターンしていこう。

緩やかに左カーブに入ったあと、すぐに右へ。この右カーブもそれほどきつくないので入りすぎないようにしたい。



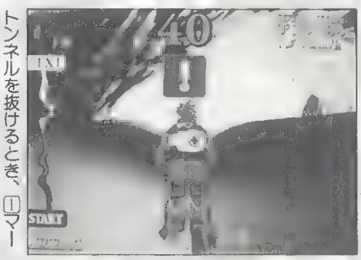
早めにエッジングをしてしっかりインをキープして右へ。

切り返す形でまた左へ。この先はトンネルになっている。急に暗くなるが大丈夫。あせらず進もう！



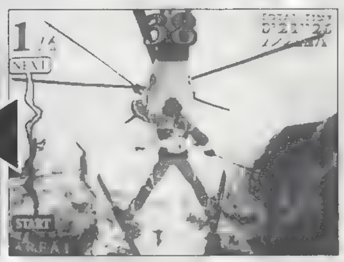
少し落ち込むが、気にせず左カーブのインへ！

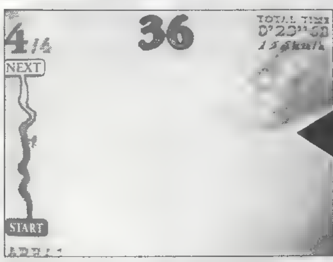
トンネルの途中で！マークが出る。そこにはジャンプが待っている！ここはそのまま真っすぐ出ていけばいい。準備はいいかな？



トンネルを抜けるとき、！マークが！そこはジャンプだ！

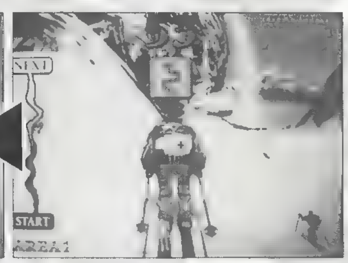
ジャンプをそこでするわけだが、自分は何もしなくても勝手にアクションをしてくれる。ここは見て楽しんでOK。さて着地の準備へ！





下方のコースをチェックしつつそのままジャンプして着地だ！

着地した瞬間、雪煙が上がるため、先のコースがわかりにくくなる！これを知っておくと、コースを暗記をしている意味がでてくるよね！





大つららの下を抜ける！このあたりが直線的に滑れるところ！

次の左から右へとコースがカーブしていくところだが、ここ、つららが下がっているところを抜けるとかなりコースを短縮できる！やるしか！

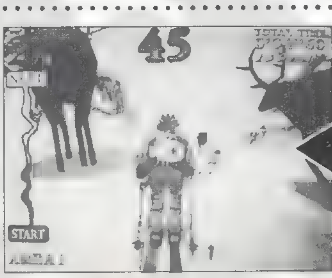


早めに右へ寄り、次の大鹿のいる地帯へ備える！

さて次はこのエリアの最大の難所といっていいところ！左へ曲がりつつ大鹿をよけるところなのだが、ついよけることを考えると外側へふくらむので、ここはあえてインへ飛び込み、中でよける！



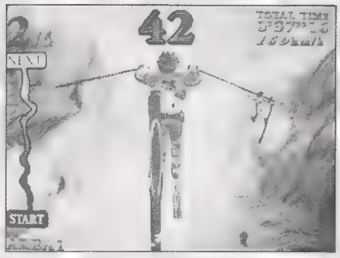




右端から早めに切り込むことで安全に大鹿がよけられるぞ！

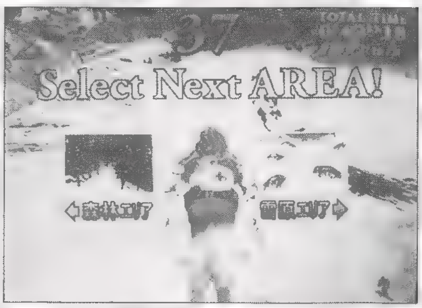
成功させるコツは、その進入前で、しっかり右寄りからアウト＝インできること！しっかりエッジングができていれば余裕で大鹿がよけられる。

大鹿をよけつつ右へターン。するとまた大ジャンプへ！ しっかり真っすぐ飛び出せていれば問題はなし。空中で修正しつつその先へ。

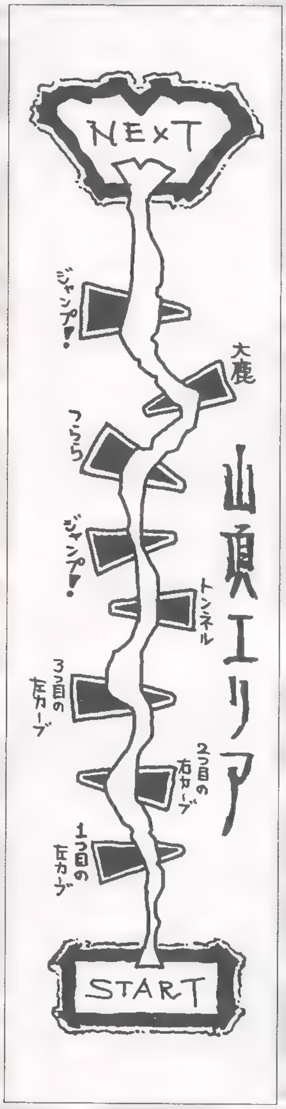


コース幅を気にしつつジャンプへ―おっ1位が右前にいる―！

いよいよこのエリアも大詰め！次のエリアへ進むための分岐点が近づいてくる！さて前を滑るヤツはどちらへ？



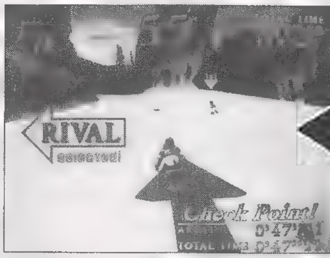
おっようやく分岐へ。でも進むエリアは指定されるのよね。



「どちらへ進む？」なんていう問いが自分に向けられるが、自分で選べないところにちょっと腹が立つが、まあそれはそれでレースを続行！

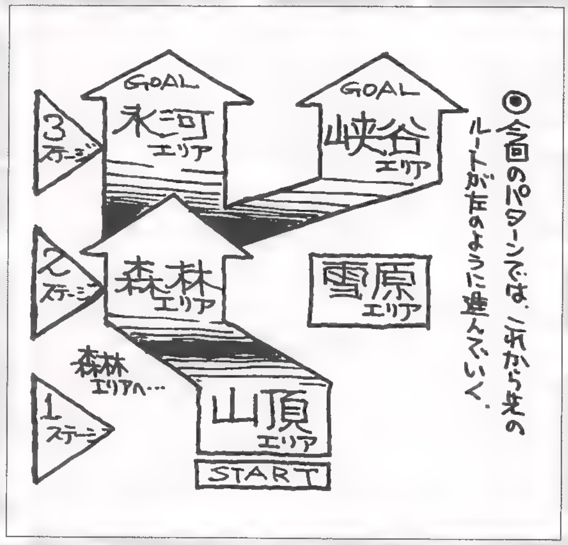
どちらのコースへ誘導されてもいいようにコースの中央を滑っておきたい。





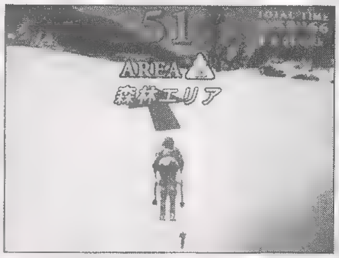
しっかり表示を確認すること。自分の世界に入らないようにね。

画面を見てもわかるように、どちらに進めばいいかがしっかり表示される。「こちらへ！」って！おまけに雪上にも表示されるので、ま～ず見落とすことは…ないはずだぞ！



あとはしっかりエッジングしつつ左へターンしていこう。

注意してほしいのは、いつもここが左ではないこと！



今回はこのエリアになったが、いつもこっちと限らないぞ！

さてお次はこのエリアだー！

（次回違ったりして…）

さて1つ目のエリアを滑ったわけだが、こ、こいつは！というほどのイベントはとくにはなかったと思う。これからですよ！これから！熱いっスよーマジで！

分岐後のエリアは「森林」「雪原」エリアあり！

「山頂エリア」をクリアすると分岐点へ来るわけだが、その先は、「雪原エリア」と「森林エリア」とに分かれる。

レースはさらにヒートアップしていくわけだが、コースの内容も合わせてヒートアップしていく！ただ滑るだけではなく、綱渡り的なところもあるので気合を入れないとね。

GMコミックス2月の新刊



カプコン新作ゲームの4コマが今ここに！

あのカプコンが出した3Dポリゴン
対戦格闘ゲームをもとに、
友情、根性といったテーマを
描き出す、アツ異1冊!!

弓島まこと、ひの鹿道、南野真弘、
G=ヒコロウ、道満晴明、TORA、
九十九万丈、山田みつる、etc.



私立ジャスティス学園4コマ決定版

4KOMA MANGA KETTEIBAN

A5判　本体価格590円+税　2月25日発売予定!!

大好評！アンソロジー第3弾!!

SNKの超人気格闘ゲーム「K.O.F.'97」
のキャラクター達が大活躍！



眼鏡三菱、藍まりと、南野真弘、水沢充、
大久保みどり、坂本みのる、北神亮、
佐倉けんいち、赤名めい子、高塚カズイ、
鎧良寿、etc.



※イラストはSide.2のものです。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 アンソロジーSide.3

A5判　本体価格780円+税　2月25日発売!!

ねこばかコミックアンソロジー⑤

ねこびより



ポカポカ陽気は
ねこびより

全国のねこ好き様に支えられ、ねこばかシリーズも遂に5冊目!
ますますパワーアップしてお送りする「ねこびより」は読むと、あったかーい気持ちになること間違いなし!　へうが&里中、うぐいすみつる、めで鯛、山崎浩、槇夢民などなど、他社ではマネできない豪華作家陣!!
ポカポカ陽気の午後は、猫と縁側「ねこびより」!!

A5判　本体価格780円+税　2月25日発売!!

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校！ 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームソフト学院

〒101-0061東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel.03-3261-8211

■人気集中！さらに躍進98年1月校名変更
本校は東京アニメーター学院姉妹校です！

10年4月生

願書受付中

●入学案内書は左記住所へ●願書受付好調！新聞奨学制度利用者と学生寮入居者は早めの手続きを！



電脳全開。

近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校。

●入学案内書無料進呈！
ハガキか電話でお申し込み下さい

即戦力となる人材を育成。

クラスを5〜6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

設置学科・修業年限・定員

ゲームデザイナー学部

全日制 定員400名

プランニング科〈2年〉

企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉

ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉

ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のキャラクターを設定。オリジナルも考案します。

プログラム科〈2年〉

プログラミンクで使用するC言語などについて学び、MS-DOSやWindowsなとのゲーム制作に取り組みます。

ゲーム開発研究科〈1年〉

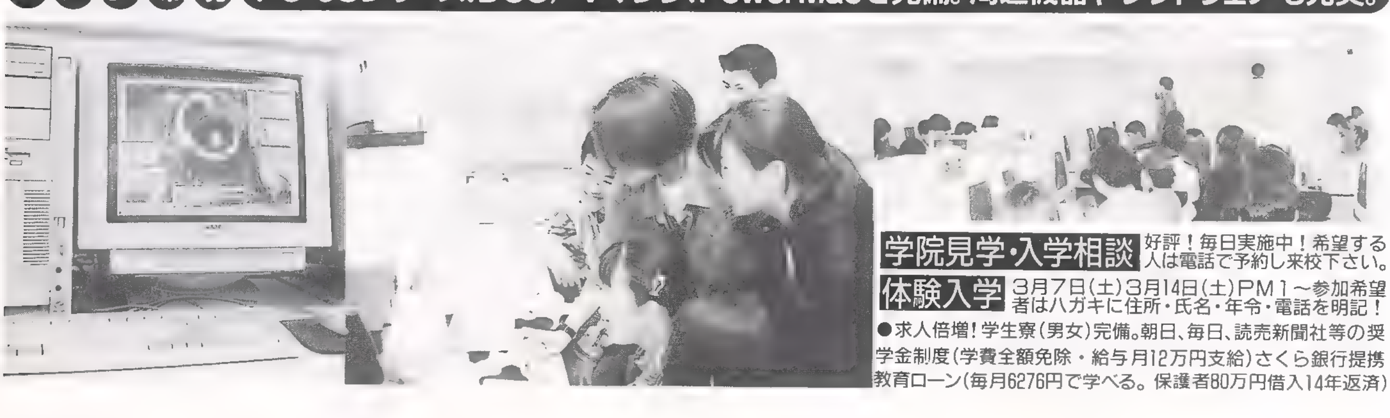
上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

学院特別奨学金制度のお知らせ

本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉学意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間給付します。
この制度は平成10年度入学生に適用されます。詳細は入学資料をご覧ください。

マシン環境 PC-98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。



学院見学・入学相談 好評！毎日実施中！希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学 3月7日(土)3月14日(土)PM1〜参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記！

●求人倍増！学生寮（男女）完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円支給）さくら銀行提携教育ローン（毎月6276円で学べる。保護者80万円借入14年返済）


突撃レポートマンガ
そんなんARIKA
エクセル 第2発目
小林真文
第12回読者が選ぶゲーメスト大賞 広告・デザイン賞ノミネート 激希望作品
こんなFAXや
原稿の催促らしいが黙殺
ガタガタ
新高山登レ
我が着手一点の曇りなし
こんな留守電が入ったら――
ピッ
ヤゴゲルゲだが電話くれぇ
何故ヤゴ!?
だいたいこの男の仕業である
(株)アリカ副社長三原様はおられますかなッ!?
何でヤゴゲルゲでオレとわかる
不服かい!?
んなことばっか描いてるとアリカはふざけた会社と思われかねないがそんなことはない――
業務の人などとてもきっちりしている
お世話になっております ゲーメストの2回目の取材がありますので社までいらして下さい
どーも♡
ああゲルゲじゃないとほっとする♡
――と言い残して三原は3階から飛び降りました…
はずだ…
すみません!! そう伝言しろと三原が申しまして
…御苦労様です… お気持お察し致します
しかして3階から飛び降りたヤゴゲルゲの魂はマンガ家と帝都に祟りをなした
東京大雪 交通マヒ 小林39度以上の発熱
熱いのにさぶ~~
わあ誰やおまえっ
でも取材に来たよー♡ ボクよりこ?
バカ
むはぁ
生きとるやん!!
熱があ…
知ったことか
ことかことかことか
(エコー)
なあんてことばっか描いてると三原君たちまるでひどい人みたいだけど――
ミしゃーないから今日はこれに座っとけ!
んまっ♡
前回は床に座れと言うたお人がッッ
おりょ!
荷台ミ
その通りなんだよ
ノーンフィークショーン
今回のEX2の見どころは何といってもこのスペインから来たニクイ奴の登場であろう!!!
バルセロナアタックっスよ!!!奥さん!
ひょ~
フライング~
ガッ
じゃっ
ツメ折れて転げるんスよ!!奥さ~~ん!!!
あらあらあらあら ヨロレイヒー
それが3D世界でどーなんのよお貴族様ええ!?
わくわくわくわく
とりあえず投げっ
ガシャーン
ガシャガシャーン!? 今何もない空間に金網の音が!!?
空耳や
投げられた人は何にあたったの~~~~~!!?



という訳で お仲間(アリカ社員)大募集!!

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー(ゲーム制作未経験でもOK)
②プログラマー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング

【資　格】
20歳～30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

【勤 務 地】 恵比寿(本社)
【勤務時間】 10:00～18:00
【交　通】 JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

【給　与】
月給18万5000円以上
※入社2年目以降より年俸制に変更できます(開発部員のみ)
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有(試用期間終了後、面談の上昇給いたします)

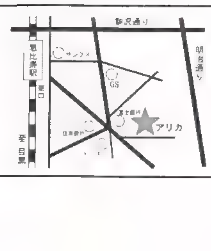
【休日休暇】
完全週休2日制(土・日)、祝日、GW、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。(リフレッシュ休暇は開発部員のみ)

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】(応募作品は返却いたします)
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人材採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。

●応募作品(CGデザイナー)
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品(プログラマー)
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書



ARIKA

☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150東京都渋谷区恵比寿1-20-18　三富ビル新館6階
当社ホームページ　http://www.arika.co.jp

次も続くよ!

狙うぞ ハイスコア!! 2

スコアを出して
ゲーメストに名前を載せよう!

1月4日現在

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1　TMビル1F　☎(011)737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー (コブラ)	925,000	KRL-バイキン	10面
2	ライデンファイターズ2 (デスヘッダー)	92,193,380	T³-ATS㉂ (新入りです)	ALL㊣真ボス有 勲章1回落ち
3	ショックトルーパーズ (チームバトルモード)	21,958,800	E乳奥さま　FSB㊉ (猪木マジック使用)	ALL　ミルティ, マリー, マル
4	Gダライアス (ラムダ)	30,317,920	T³-TBC	ALL㊣
5	Gダライアス (ニュー)	37,378,230	T³-あさえも~ん (2発殺し)	ALL㊣512×0 θ　バグ×1
6	Gダライアス (クシー)	32,427,890	キバヤシ氏の弟子吉村	ALL㊣
7	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	2,153,300	セクシーマ●見せティーチャーたけのぶ㊉	2-6ボス㊣
8	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,069,600	T³-吉村㊤	ALL㊣ 5面1102万

通信欄　●今回スコアが殺到してしまったので、載せられなかったスコアがたくさんありました。どうもすいません。選抜してみたところシューティングばっかりになってしまいましたが、それ以外のゲームも募集中です。　by「ホ●とぽんずはもうたくさん」店員㊉

ハイテクセガ帯広

北海道帯広市西2条南10丁目7番地　☎(0155)25-8256

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (チェイサー2000)	56,905,100	OSC-SYD	3面　連付
2	ライデンファイターズ2 (ライデンMkⅡ)	49,509,790	OSC-OTA-AIQ	7面　連付
3	トップスケーター (シークレットコース,Ash	1,295,117	K.O	完走
4	ル・マン24 (スプリントCITY)	58"66	RAYさんよ~ん	ラップタイム 917K
5	ル・マン24 (スプリントCITY)	2'59"62	RAYさんよ~ん	トータルタイム 917K
6	バトルガレッガ (ミヤモト)	13,769,660	OSC-SYD	7面ラスボス
7	バーチャストライカー2 (イタリア)	+18　19点	T.H	ALL
8	怒首領蜂 (C-TYPE SHOT)	207,501,760	進め!毒電波少年	2-6　連付 MAX838

通信欄　●どーも新たに北海道より参加させていただくハイテク・セガ帯広です。帯広にはOSC（帯広シューティングクラブ）の本部が有り、シューティングメインで萌えまくってる店でおます、みんな来てね♡。P. S. JAァーNカンバーック!!　by　担当DUOより

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1-10-3　☎(0144)35-5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プチカラット (ストーリーモード)	462,950	BLASTER☆	10Rまで ペリードック使用
2	プチカラット (うでだめし,ハード)	1,558,110	BLASTER☆	169ライン9段 パトラ子
3	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバ　)	43,739,920	アロハいち号	6R
4	マジカルドロップⅢ (ストーリ　モード)	3,387,040	Y-T	ストレングス使用 プラピまで
5	私立ジャスティス学園 (ロイ&ボーマン)	2,269,000	つり目のコアラ	ALL
6	月華の剣士 (雪)	1,364,100	XYZ	ALL
7	侍魂 (服部半蔵羅刹)	133,050	BEE	ALL
8	鉄拳3 (平八)	1'14"80	BLASTER☆	ALL

通信欄　●ゲームはバンデット◆新作ピッピッ入荷！苫小牧で一番をメザシにしちょるでな。あんさんも一度来てみたらどーですか。生きのいいギャル?いっぱい揃えてまってまっさー?あ、そうだ！東京のZENちゃん、おみやげありがとう！マーちゃんと食べました。ヒィ

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目　☎(011)663-5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (斬鉄)	1,526,800	BBM	ALL
2	月華の剣士 (楓)	1,294,600	SUPER-X	ALL
3	侍魂 (覇王丸)	809,500	BBM	ALL
4	私立ジャスティス学園 (パシフィックハイスクール)	2,286,300	ZST	ALL
5	私立ジャスティス学園 (太陽学園)	1,988,000	ZST	ALL
6	バトルガレッガ (ボーンナム)	12,813,110	AHO殺陸星人森の要性(師範代)	ALL
7	ウィンターヒート (ショートトラック)	43"83007	EVE	ALL
8	全日本プロレスフィーチャリングバーチャ(エース)	1°26'48"	???	ALL

通信欄　●真冬の開店直後にゲームするとコンパネが冷たくて手が痛くなるらしい。そこでヒーター内蔵のコンパネ付の寒冷地仕様筐体の開発を強く要望する次第であります。できれば雪かきでも手伝ってくれて、たまにしゃれたジョークでおいらを慰めてくれる機能も欲しいな。

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松2-3-18　☎(019)662-8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	疾風魔法大作戦 (ミヤモト)	1,071,952	K,T	
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (チャン・チョイ・アテナ)	536,800	SAT	1c ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (餓狼チーム)	423,900	T.K	1c ALL
4	MSH vs SF (ウルヴァリン&豪鬼)	2,562,300	2-8T.R	1c ALL
5	MSH vs SF (ウルヴァリン&春麗)	2,010,500	K.N愛してるぜ 2-8T.R	1c ALL
6	MSH vs SF (さくら&憲麻呂)	1,076,600	バニッシュモンスター	1c ALL 隠れキャラ無
7	Gダライアス	39,581,280	MRT-天誅拳	αγεθνルート
8	私立ジャスティス学園 (響子、英雄)	1,876,800	TOY	1c ALL 中ボスミス

通信欄　●ジャス学派の活動が目立ちます。ホブゴブある人気週刊誌のあるマンガの活動があり「ホブゴブ」が始まりました。ホブゴブスコアにはありませんが、プチキャラット派の活動もけっこう見られ、次の店に入る新作がまち遠しいです。ホブゴブ　例の佐々木

AMパーク・タカラ島北広島店

北海道北広島市中央3-6-1　☎(011)372-5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (雪)	1,743,300	DK6　Piaキャロットにはまる	ALL　グッバイアーチ君
2	私立ジャスティス学園 (恭介・ロイ)	2,294,800	DK6にもヤカン	ALL
3	ショックトルーパーズ	18,769,100	大川　直哉	ALL
4	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	2,790,600	Mr.ビーン	ALL
5	ストリートファイターⅢ2nd (ケン)	2,285,500	Mr.ビーン	ALL
6	全日本プロレスフューチャリングバーチャ(三沢光晴)	1°03"46'	三沢グレート	ALL
7	全日本プロレスフューチャリングバーチャ(ウルフ)	1°04"22'	T・K	ALL
8	バーチャファイター3tb (ジャッキー×3)	3'56"40	ジャッキー	ALL

通信欄　●北海道はなぜ雪が降る?私は風邪でせきが止まらないのさ。みんなは風邪をひかないように気を付けて毎日遊びに来てくださいネ。毎日ゲームをながめているのに遊び方がよくわからないオバカな私に技の一つでもおしえてください。（とくに女の子）ヨロシク！　by ㊡

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3-15　☎(011)862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (デスヘッダー)	78,245,990	DはデカOOのD♡ MJC-ATS㉂	ALL　ゴミ㊣ 真のラスボス無し
2	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	85,740,150	スレイブ通信-ATS	ALL　㊣ 真のラスボスあり
3	Gダライアス (オミクロン)	50,198,150	LAY	1c ALL㊣
4	Gダライアスver.2 (オミクロン)	51,493,070	NAOKI	1c ALL
5	コットン2	12,524,600	NAOKI	1c ALL㊣
6	怒首領蜂 (C-TYPEショット強化)	319,459,350	BOJ	2-7
7	フェリオス (イージー)	812,210	イージー神体 E-SWAT'S義理人	1c ALL㊣
8	ヴァンパイアハンター2 (モリガン)	1,792,700	㊫ゲーメストにでてー	1c ALL

通信欄　●年末年始にかけて来店された方本当に感謝しています。今年もレジャーパレスをよろしくネ！　by-担当君

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12　☎(019)651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	14,245,030	ヒデキ	ボーンナム ラスボス　連付
2	バトルガレッガ	14,196,320	OGP	ガイン ラスボス　連付
3	怒首領蜂	173,684,790	宮城県民-ASA	C-ショット 2-6ボス　連付
4	Gダライアス	29,017,130	PGP-まちゃみ	λゾーン　ALL 残2　連付
5	Gダライアス	33,697,140	S.O	νゾーン　ALL
6	Gダライアス	28,177,020	見習いシューター WKI	μゾーン　ALL 残2　連付
7	上海万里の長城	236,700	Y.S	ステージ12まで
8	私立ジャスティス学園	2,525,600	岩手プチカラッ党パトラ子推進本部長BLT	ボーマン・恭介 1c ALL

通信欄　●店長心のゲェム"スパⅡX"意地でも対戦台にて稼働中。対戦者只今、大募集中!!来てやってください（笑）後、ゲーム入荷リクエストを受付中。リクエストがある人は店内にあるフリーノートに書いといてください。努力はします。（店長が）　プチカラッ党見習いまりいS

ヒーズ&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6-1-1　☎(011)584-4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (一条あかり)	1,331,600	APL	ALL
2	月華の剣士 (紫鏡)	1,501,900	WAB	ラスト死亡
3	月華の剣士 (斬鉄)	1,581,100	まだ少しいけると思うBAB	ALL
4	ゼロガンナー (ガンシップ)	555,900	APL	MISSION 6まで
5	ゼロガンナー (ガンシップ)	235,100	なんじゃこのスコアはRAY早く結婚したい。	MISSION 3まで
6	私立ジャスティス学園 (エッジ・アキラ)	2,131,000	BIG	ALL
7	ゼロガンナー (アパッチ)	272,800	むずかしすぎる。RAY	MISSION 3まで
8	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	3,185,500	BAB	ALL

通信欄　●今年第1回目のハイスコアです。今年もPQをどうぞよろしくお願い致します。さてシューティングの入荷がなかった去年。（情けな-）ようやく「ゼロガンナー」が入荷した。みんな腕が落ちたんじゃないか?とりあえず頑張ってスコアを出してくれ。　by FEI

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1-2-2セブンビル1F　☎(0144)75-7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (御名方守矢)	2,020,400	NSA	1c ALL 技
2	月華の剣士 (雪)	1,968,100	MIA	1c ALL 技
3	月華の剣士 (紫鏡)	1,589,600	Y.UFK.[illegible]	1c ALL 力
4	月華の剣士 (一条あかり)	1,550,300	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	1c ALL 力
5	月華の剣士 (斬鉄)	1,425,200	D.M	1c ALL 技
6	私立ジャスティス学園 (ティファニー&ロイ)	2,786,200	M.X	1c ALL
7	私立ジャスティス学園 (ロイ&ボーマン)	2,488,200	NSA	1c ALL
8	鉄拳3 (風間仁)	2'50"26	101	1c ALL

通信欄　●明けましておめでとうございます。当店ハイスコア昨年以上に盛り上げてくださいね、よろしくお願いいたします。ゲーム大会に、サービス、イベント、みなさんに楽しんでいただけるように、もっと増していきたいと思っています。ぜひ遊びに来てください。㊫

セイ・タイトーステラ

埼玉県川越市新富町1－10－9　☎（0492）24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士（雪）	1,535,000	川越ガンナーがっしー（GAS）	ALL
2	月華の剣士（斬鉄）	1,352,200	M・K	ALL
3	月華の剣士（一条あかり）	1,319,700	OST会三郷支部長	
4	私立ジャスティス学園（ひなた・恭介）	2,275,300	新月の水曜日　BEE	ALL
5	私立ジャスティス学園（エッジ・アキラ）	2,419,500	D	ALL
6	ストリートファイターⅢ2nd（ユン）	5,611,900	川越連合一㊋	ALL
7	ストリートファイターⅢ2nd（豪鬼）	4,402,300	KEN	ALL
8	Gダライアスver.2（ZONE ο）	48,267,950	ラブリーハートでイリス・エクスプローゼ!!	ALL

通信欄　●常連スコアラーのOST会三郷支部長さん、新月の水曜日BEEさん、KENさん、Dさん、昨年はハイスコアをたくさん出していただいてありがとうございました。今年も当店ハイスコアをよろしくお願いします。新人さんもがんばれー。　担当　清水㊍・山田

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（ライトニング）	1,461,800	NEM=たあくフラ	1coin 2－2
2	ストリートファイターⅢ2nd（ケン）	4,502,100	M.H	1c ALL 5本勝負
3	ストリートファイターⅢ2nd（豪鬼）	2,171,700	Y.H	1c ALL 3本勝負
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（アテナ・ラルク・クラーク）	606,200	M.H	1c ALL
5	月華の剣士（雪）	1,179,900	M.H	1c ALL
6	私立ジャスティス学園（ひなた・恭介）	2,295,300	Y.H	1c ALL
7	私立ジャスティス学園（ひなた・バツ）	1,768,800	Y.H	1c ALL
8	私立ジャスティス学園（夏・ロベルト）	1,693,100	M.H	1c ALL

通信欄　●みなさん今日和ー！楽しい冬休みは過ごせましたか？当店では、バーチャストライカーⅡと私立ジャスティス学園の対戦台が寒さをふきとばす対戦をくり広げました。お近くにお越しの際は、是非おたちよりください。　PLD

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3tb（アオイ）	1'51"96	キャラ別して セッキィ	ALL
2	バーチャファイター3tb（カゲ）	1'56"92	きょっち	ALL
3	バーチャファイター3tb（アキラ）	2'00"35	隆ちゃん♡　しん太	ALL
4	D&D®（クレリック）	1,143,566	FEMC－和泉	ALL×4
5	D&D®（エルフ）	1,136,889	FEMC－和泉	ALL×4
6	D&D®（ドワーフ）	1'136,415	FEMC－和泉	ALL×4
7	アルカノイド	1,906,580	MAK	ALL　残×5
8	R－TYPE	1,732,000	Xラストライブ泣けた T・B	2周ALL

通信欄　●新年おめでとうございます、本年もよろしくお願いします。当店の今年も目標は、上海・D&D（エルフ・ドワーフ）ストⅢ（ユン）の全国トップ、及び常連全員のアルカノイドⅡの上達といったところでしょうか。新作は期待してません。by　気長にやります。和泉

プレイハウスLee

千葉県船橋市1－9－4　☎（0474）33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップⅢ	45,324,928	RIC	ひたすらモード 超人
2	ポケットファイター（モリガン）	2,119,000	NYA	ALL
3	MSHvsSF	1,366,100	NYA（備考　ALL）	（ブラックハート&サクラ使用）
4	わくわく7	23,716,400	H.T	ALL ダンディーJ
5	私立ジャスティス学園	2,569,300	RIC	ALL（ひなた&恭介）
6	私立ジャスティス学園	1,756,500	CAB	ALL（英雄&響子）
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	649,800	RIC	ALL(テリー アテナ、マリー)
8	月華の剣士（楓）	33WIN	N.M	タイムアタック

通信欄　●あけましておめでとうございます。98年ですね。今年はどのようなゲームが出るのか？楽しみです。AOUショーが今から楽しみで仕方がありません。　本年もよろしくお願いいたします。　by　ミッキー（スピード&チャージ）

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4－13－6　☎（027）232－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	2,715,100	O.T	バツ、英雄 1c ALL
2	私立ジャスティス学園	2,521,300	T.T兄	バツ、恭介 1c ALL
3	月華の剣士	1,607,400	HIA　上原君、お金は来た時に返します。	雪　1c ALL
4	月華の剣士	1,603,000	O.T	斬鉄　1c ALL
5	ストライカーズ1945Ⅱ	1,336,100	TAK	P－38　2－1 連付
6	ストライカーズ1945Ⅱ	1,327,100	HIA　J.J君待っているので返してね!!	ハヤテ　2－1 連付
7	怒首領蜂	85,331,630	S.J	タイプC　2－4
8	ストリートファイターⅢ2nd	4,385,100	T.T兄	リュウ　1c ALL

通信欄　●新年あけましておめでとうございます。（記入現在1月4日）
今年もビデオゲーム、ユーフォーキャッチャー等、みなさまの遊びやすいお店作りをしたいとがんばります。あと入荷予定ゲームはバトライダー、バーチャロンⅡ、マーブルvsカプコン～です（未定）

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂（色）	933,950	誠	1コイン　ALL
2	侍魂（ナコルル）	919,750	渡辺	1コイン　ALL
3	私立ジャスティス学園（英雄・響子）	1,817,400	K・5	1コイン　ALL
4	私立ジャスティス学園（ティファニー・ロイ）	1,428,900	遠藤	1コイン　ALL
5	私立ジャスティス学園（恭介・ひなた）	1,813,500	遠藤	1コイン　ALL
6	月華の剣士（雪）	1,526,300	浜のしんぞう	1コイン　ALL
7	月華の剣士（紫鏡）	945,200	コウイチ	1コイン　ALL
8	ティンクルスタースプライツ	913,720	EVA	1コイン　ALL

通信欄　●スコアエントリーが片寄っているので、たまには、他のゲームのスコアも出して。あと、スコア担当変わりましたので、これからよろしく。

ゲームランドコンティニュー

千葉県千葉市中央区春日2－25－1　竹久ビルB1F　☎（043）242－5525

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	2,732,200	RECCA－YMN（ガラナ）	2周ALL　連付
2	私立ジャスティス学園（パシフィックハイスクール）	2,410,800	ビッグギャラクシー	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（テリー、アンディ、ジョー）	542,400	TELL	ALL テリーのみ
4	バーチャロン（バイパーⅡ）	2'57"78	BOX	
5	バーチャロン（ライデン）	2'05"44	GAS	
6	D&D®S.O.M	3,419,550	ワークス	ALL ファイターLv8
7	バーチャファイター3tb（リオン）	3'21"49	BOX	ALL リオンのみ
8	プチカラット（うでだめしモード　ふつう）	1,368,420	刃心　忍	LINES134 9段

通信欄　●今回からハイスコア集計店になりました！まだ知られていないせいか、申請者少ないです。この本が出る頃にはバトライダーとか入っていると思いますので千葉近辺のハイスコアラーのみなさま、ぜひご来店ください。ただ今、店内記録更新者に1クレジットサービス中！

プレイシティキャロットパークレーン

群馬県高崎市歌川町8　☎（027）328－0499

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園（ひなた・恭介）	1,946,500	ひなたらぶりぃ～ byとのまくん	ALL
2	私立ジャスティス学園（エッジ・アキラ）	2,127,900	放課後クラブ 部長　IGU	ALL
3	私立ジャスティス学園（英雄・響子）	1,666,800	放課後クラブ 部長　IGU	ALL
4	私立ジャスティス学園（ティファニー・ロイ）	1,721,200	放課後クラブ 部長　IGU	ALL
5	ストリートファイターⅢ2nd（豪鬼）	4,226,600	放課後クラブ 部員募集中!	ALL 豪鬼有
6	リベログランデ（日本）	+7	しょぼくてゴメンね! byとのまくん	ALL
7	ラピッドリバー（恐竜ゾーン）	1'59"61	放課後クラブ 副部長　まぁ～	ALL　1人でプレイ　ランクS
8	モトクロスゴー！（初級）	1'37"80	放課後クラブ 副部長　まぁ～	ALL YZ400F

通信欄　●今回から掲載させて頂くことになりました。みなさんよろしくお願いしますです。P．S．ぼくの親友の康貴くんの名前がリベログランデのスタッフロールに入っているのでぜひ見てね！◎最近、若葉ひなたにメロメロなハイスコア担当とのまくんより。

ロッキーワールド仙台

宮城県仙台市青葉区中央3－8－33ピースビル南町1F　☎（022）263－6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲット・バス	9,770g	TET	ALL PALACE
2	月華の剣士（玄武の翁）	1,334,000	TET	ALL
3	侍魂（風間蒼月）	924,160	TET	ALL
4	私立ジャスティス学園（英雄・響子）	2,391,800		ALL
5	鉄拳（ブライアン）	1'32"75	A.S	ALL
6	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	1,230,300	DOG	2－1　㊧付
7	ゼロガンナー（アパッチ改）	230,800	AAA	ステージ3
8	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	20,838,240	A	S－3　㊧付

通信欄　新参者ですがみなさんよろしくお願いします。当店の一押しは「ゲットバス」です。入荷初日に出たスコアで今でも破れずにいます。自信のある方はぜひ当店にご来店ください。

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台1－36－2　1F　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウインターヒート（スピードスキー）	11"081	J	英国使用
2	ウインターヒート（スキージャンプ）	162m45	J	独国使用
3	ウインターヒート（ダウンヒル）	32"48	I♡LOVE虹野	ゲルマン使用
4	ウインターヒート（ショートトラック）	43"70	C,Y	くどりん使用
5	ストリートファイターⅢ2nd	3,308,300	スタジャンNO.139番	S・A1　P×6 豪鬼落ち　リュウ
6	ストリートファイターⅢ2nd	3,447,200	M.L.L.LOVE	ALL P×7 真豪鬼有
7	月華の剣士	1,413,800	石油王	ALL　ユキ
8	私立ジャスティス学園	2,132,500	M.L.L.LOVE（ロイ，ボーマン）	ALL P×9 雹有

通信欄　●常連通信VOL5（あかいあおい）　今回はこのゲーセンの場所を書きます。東上線上板橋駅北口大きい階段を下って都民銀行の角を左へ、すぐ右の回転ずしの角を右でそのまま直進です。常連はみな、マナーの良い人たちばかりなのでぜひ来てください。　by A．A

つくばアムス・ラボ

茨城県つくば市竹園1－8－3　エクセルビル1F　☎（0298）52－8760

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア	369,431	至方TKS	ノーマル
2	ビートマニア	360,578	おちょHIR?	ノーマル
3	ビートマニア	354,486	おちょHIR?	ノーマル
4	ビートマニア	343,820	至方TKS	ノーマル
5	ビートマニア	334,373	至方TKS	ノーマル
6	ショックトルーパーズ	120,980,000	九羅魅	キャラ チーム
7	ポケットファイター	2,133,800	STU(金)	キャラ モリガン
8	スーパーストリートファイターⅡX	1,800,800	牛久ダルシム	キャラ ダルシム

通信欄　●ビートマニア（DJ）の入荷により、さらに大人の客層が増えましたあいかわらず安定した人気のストⅡX&ZER2は週2回ずつみんなで集まり対戦をしております。魅せるプレイ&読み合い重視だからおもしろいことまちがいない。ぜひ当店に足をお運びくださいませ。

ワンコインA館

秋田県秋田市手形山崎町8－17　☎（0188）31－5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ2nd（豪鬼）	5,700,900	VHS	ALL　真豪鬼有 2Pスタート
2	ストリートファイターⅢ2nd（アレックス）	4,945,400	VHS	ALL　豪鬼有 2Pスタート
3	ストリートファイターⅢ2nd（ショーン）	3,227,200	ゲイツを下逸と表記する会秋田支部長DNA	ALL 2Pスタート
4	月華の剣士（斬鉄）	1,409,400	VHS	ALL
5	ショックトルーパーズ	19,832,800	VHS	ALL
6	バトルガレッガ（ボーンナム）	13,668,400	KOA	ALL　初クリア ボム連付
7	バトルガレッガ（チッタ）	11,723,110	丹下桜非公認FC・犬	ALL ボム連付
8	閃激ストライカー	1,021,471,630	榎本加奈子非公認FC犬	ALL 永パ未使用

通信欄　●受験生のみなさま、風邪などひかずにがんばってますでしょうか？秋田へお越しの際は是非当店へお立ち寄りください。秋田大学より20m程です。●AOUショーでは何が出展されるでしょうか。個人的には、SFEX2に大期待！緻密な横シューも出ると吉。　紺屋の白袴Ⓣ

GAME IN WHAT'S

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル2F&B1F ☎（0423）91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡ2nd	5,852,600	KAW	ユン ALL
2	ストリートファイターⅡ2nd	5,110,800	KAW	ゴウキ ALL
3	月華の剣士	2,934,800	KAW	翁(技) ALL
4	私立ジャスティス学園	2,130,400	KAW	ロイ・ボーマン ALL
5	私立ジャスティス学園	3,311,700	URU	英雄・響子 ALL
6	真・サムライスピリッツ	417,720	SRU	半蔵 ALL
7	スーパーストリートファイターⅡX	2,142,500	NIX	ケン ALL
8	ストリートファイターⅡ2nd	5,040,100	KAW	ショーン ALL

通信欄 ●今回は間が長かったですね。月華の剣士、ジャスティス学園は好調稼働中（現時点では）それより、カプコンvsMSHの発売をかなり期待しております。2月中に出るといいのですが。景品ゲームも豊富に揃っておりますので、マニアの方、是非、ご来店ください。

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F ☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウインターヒート	11,587	ACH	総合ポイント ALL
2	Gダライアス	19,725,440	AAA	ALL・連 改ナシ
3	ショックトルーパーズ	14,780,300	K・O	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	573,200	J・S	ALL
5	私立ジャスティス学園	2,419,100	B・B	ALL
6	ゲットバス	9,760g	DEF	PALECE
7	モーターレイド	2'22"87	AAA(IDO)	タイムアタック
8	モーターレイド	2'57"40	AAA (JUNOS)	タイムアタック

通信欄 ●ゲット・バスは大ヒット！とくに大人の方に人気有り。バイブレーションモーターが壊れちゃうくらいです。また、変なイロモノと思われていたジャスティス学園もヒット！妙に笑えてハマります。モーターレイドのスコアラー大募集！ぜひ！

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3　高橋ビル1F ☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3tb (シングルモード)	1'48"06	東京ジェフ	ALL ジェフリー
2	バーチャファイター3tb (シングルモード)	1'59"23	なめんな	ALL ラウ
3	バーチャファイター3tb (シングルモード)	2'00"23	コンビニ	ALL カゲ
4	バーチャファイター3tb (シングルモード)	2'02"54	東京ミッドナイト	ALL ウルフ
5	バーチャファイター3tb (シングルモード)	1'58"34	広東MEN	ALL リオン
6	鉄拳3	2'04"68	板橋?ファラン	ALL モクジン
7	鉄拳3	1'15"21	けんじ	ALL ポール
8	ストリートファイターⅡ2nd	6,434,400	メスター	ALL ユン

通信欄 ●2月22日VF3tbの3on3・3月1日ストⅡ2nd個人戦やります。どのゲームも対戦盛り上がっているので腕に自信のある方ぜひ一度来てください。

AMランド・ケンタゴン

東京都新宿区百人町1－10－7一番街ビル1F ☎（03）5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (チェイサー)	101,381,610	中野さん元気? TBA－サチョー～	ALL (連)付き
2	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	97,350,550	素人シューターMSA	ALL (連)付き
3	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	83,278,340	激落ち! STF－桑名 摂津守	ALL (連)付き
4	コットン2	11,317,700	SGL－HOR	ALL (連)付き
5	Gダライアス ver.2 (o－ZONE)	51,118,310	NHY	ALL (連)付き
6	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	2,982,100	DAB・S	ALL (連)付き
7	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	2,289,300	R－N 中野龍三	2－8 (連)付き
8	怒首領蜂 (C－TYPE)	466,623,700	S.A.T	ALL (連)付き SHOT強化

通信欄 ●世間では受験シーズン真っ際中なことでしょう。当店に遊びに来る常連さんにも、受験生の方々がいらっしゃいますが、風邪などひかず、がんばって合格して欲しいものです。
P．S．弾にかすってる場合じゃないです、サ○ョー君。

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町4－7西村ビル2F ☎（03）3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	96,649,020	ラスボスのカスリはムズイぞGDM－OMG	1c ALL残×1 捨てゲーヂ回
2	ライデンファイターズ2 (チェイサー2000)	94,110,630	撃ち込み稼ぎがスゴイヤツ GDM－OMG	1c ALL残×0 約100万落ち
3	ライデンファイターズ2 (ライデンMK－2)	85,998,980	ウドムシレーザー GDM－OMG	STAGE・7 レッドアイで落ち
4	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	97,282,660	あと280万!. GDM－OMG	1c ALL残×0 100万落ち
5	ワルキューレの伝説	936,010	サンドラまにあ ANTIるたまあ	ALL 30分クリア
6	ストリートファイターⅡ2nd (ショーン)	4,162,800	クリアしただけ TMN(物)	ALL カスな内容
7	バブルボブル	9,999,990	NEK	ALL
8	モンスターランド	10,328,650	AFR	記録越えALLクリア

通信欄 ●遅れましたが、新年あけましておめでとうございます。本年もどうぞゲームパーク江古田店をよろしくお願いいたします。
記入担当
左のサイドバックにFKを打たせてほしいと願う真江古田ブラジル

アミューズメント・ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4 ☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡ2nd	5,023,400	A.S ホモってゆーな	1コインALL ユン
2	ストリートファイターⅡ2nd	4,352,200	CRY 切り裂き、だめだめ。対戦しに来い	1コインALL KEN
3	ストリートファイターⅡ2nd	4,639,300	SEX－茶ぶスター。上の人の方がエロよ	1コインALL RYU
4	ストリートファイターⅡ2nd	4,109,900	HNA へなちょこ ばっちこーい!よゆう	1コインALL ウッボリー
5	ストリートファイターⅡ2nd	3,396,100	DSP－たろまん 激甘	1コインALL いぶき真豪P×2
6	ストリートファイターⅡ2nd	3,014,500	HNA－へなちょこ。これがせいおっぱい。	1コインALL ション
7	月華の剣士	1,481,500	JAM－KAZU鬼 メルティLOVE♡	1コインALL 紫鏡
8	月華の剣士	1,318,500	JAM－KAZU鬼 ビジュアル系でGO!	1コインALL 紫鏡

通信欄 ●あけましておめでとうございます。って対戦に来いっ！セカンドインパクト来いっ！バッチきやがれぇぇいっ！うちはかってに盛り上がってっからよ。あばよ。

ICサービス千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋1－14－2 ☎（03）3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (νゾーン)	32,051,470	にゃんこにはマタタビ? by 古式みのり	ALL 連付き 残×3 船橋店
2	Gダライアス (ξゾーン)	26,211,830	もう出てこない? あかりハウス	ALL 連付き 残×2 船橋店
3	Gダライアス (oゾーン)	24,895,800	クリアしただけっス by 古式みのり	ALL 連付き 残×2 船橋店
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	573,200	かみがのびたハゲ	テリーマリーいおり ALL船橋店
5	MSH vs SF	3,417,900	BS肩こり用シロップ 小学生ザンギだす	リュウ ウルヴィ ALL 船橋店
6	X－MENvs ストリートファイター	3,827,900	神 by 浩二	リュウ ウルヴィ ALL 船橋店
7	ヴァンパイアセイヴァー2 (モリガン)	1,816,900	TMネットレボリューション	朧ビあり ALL 船橋店
8	V・V	21,407,970	両替野郎DoN	2周ALLノーマルモード 船橋店

通信欄 ●1年で1番寒い季節だけど暖房の効いてるICでゲームして身体も心もHOTになろう。センチにハマっててそれどころじゃない人も息抜きに遊びに来てね。それとby浩二よ、気合とガッツと根性であと30万点だ。
by 店員m

アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8セクションビル1F ☎（0425）76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (雪)	1,555,200	ヨコハマの少年OKA	1coinALL 雪使用
2	私立ジャスティス学園 (バツ・恭介)	1,574,200	M.S	1coinALL バツ・恭介
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (京・テリー・マリー)	498,500	ヨコハマの少年OKA	1c ALL 京、テリー、マリー
4	ストリートファイターⅡ2nd (リュウ使用)	3,900,900	KIM	1coinALL
5	Gダライアス (ゾーンr)	32,088,030	謎の人B	ALL・連有り
6	ウインターヒート (TOTAL)(アメリカ)	10,567	MAI	
7	ウインターヒート (ダウンヒル)(ドイツ)	33"94	Y.Y	
8	ウインターヒート (ボブスレー)(ロシア)	41"85	KJM	

通信欄 ●明けましておめでとうございます。プレステのグランツーリスモがとてもおもしろいです。しかし国際A級が取れません。難しいです。でもヤル気にさせてくれます。アーケードでもGTみたいなレースゲーム出してほしいですね。今年もよろしく。

アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4 ☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	中国龍	144,100	トキオエクセレント	2－5
2	ストライカーズ1945Ⅱ (キ84疾風)	1,575,000	天満豪鬼	ALL
3	ショックトルーパーズ	17,362,800	Z－?	ALL
4	月華の剣士 (斬鉄)	1,200,700	HMB	ALL
5	私立ジャスティス学園 (パシフィックハイスクール)	1,920,100	カルボーン	ALL (ロイ・ボーマン)
6	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3(橋本真也)	オールクリアー	ブー太郎	ALL
7	リベログランデ	+13	ツモのみ	ALL
8	ウインターヒート	11,045	あっちゃん Mrキスマーク	ALL

通信欄 ●正月は過ぎていますが、今日は1月3日なので、あけましておめでとう世界の終りも残り1年半を切りました。昨年はアミーを愛してくれてみなさんありがとう。98年も変らぬ愛を♡さてAOUショーです今年こそはコンパニオンとどーにかなりたいです。
いぐ♡

AMクルーザー・シール

東京都新宿区神楽坂2－10　カグラヒルズ1F ☎（03）3267－8041

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ZONE λ)	29,942,190	BLK－SGL No、I－VEG(須)	連付きALL "あと6万～!"
2	Gダライアス (ZONE μ)	21,049,680	茶李白龍	連なしALL "手連"
3	Gダライアス (ZONE γ)	34,885,550	マリ姉命CYT	連付きALL
4	Gダライアス (ZONE ξ)	30,760,160	INSERT－(秀)	連付きALL
5	Gダライアス (ZONE o)	49,294,070	EMI(ドスコイ花子)	連付きALL
6	ストライカーズ1945Ⅱ (F5U)	1,556,500	(秀)MAX200cm	2－2
7	ライデンファイターズ2 (チェイサー2000)	95,515,880	少佐殿、ボムが足りません(K)	ALL ミクラス×19
8	プチカラット (虎だめしふつう)(サファイア)	4,470,310	サルマネラーVEG	192ライン

通信欄 ●今回より初参加です。よろしくお願い致します。当店では対戦台とシューティングに力を注いでおりますが、麻雀・パズル・レトロ・UFOキャッチャーとバラエティー豊富に取り扱っています。常連さんの多いアットホームなお店ですので是非一度遊びに来てね！

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1・2F ☎（0424）24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (太陽学園)	1,888,900	BAB	ALL
2	私立ジャスティス学園 (五輪高校)	1,773,400	GST	ALL
3	私立ジャスティス学園 (外道高校)	1,798,300	STO	ALL
4	ストリートファイターⅡ2nd (豪鬼)	3,344,700	H－H	ALL
5	月華の剣士 (雪)	1,546,900	F・Y	ALL
6	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	43,483,500	ZAP	ステージ6まで
7	ストライカーズ1945Ⅱ (キ84)	1,524,400	しのぶ	2－3まで
8	ゼロガンナー (COBRA)	818,900	もうろく	エキスパートモード ステージ9まで

通信欄 ●12月28日の大会に参加してくださったみなさま、本当にありがとうございました。大会の詳細はホームページにて紹介しております。
URL-http://www.alpha-net.or.jp/users/Jths7714/DELRAY.htm
です。本年もよろしくお願い致します。

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－27－14 ☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	1,097,138	SPD－H.T	ALL (E)914
2	ぷよぷよ	2,263,805	SPD－H.T	ルルー落ち 置きミス
3	私立ジャスティス学園 (アキラ、岩)	2,026,800	MUR	ALL
4	ライデンファイターズ2 (HELL－DIVER)	97,301,110	SGL－HOR	ALL (連)
5	怒首領蜂	489,160,040	SAT	ALL (連)C S 残0
6	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	97,574,280	T.A(R)	ALL (連)
7	ライデンファイターズ2 (チェイサー)	95,235,100	TBA－サチョ～	ALL (連)
8	パズルボブル	52,411,470	SOLID－S.S	ALL、遠征記念

通信欄 ●今年もどうぞよろしくお願いします。ナミキも開店5周年目に突入します。これからもみなさんに親しまれるような、良い店作りをしていきたいと思います。

ゲーム　コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り１－１－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）連付	1,645,100	超天才パイロット	2 4 byT.K
2	ストライカーズ1945Ⅱ フライングパンケーキ 連付	1,182,000	SYG	ラスボス
3	ストリートファイターⅢ2nd（ユン）2P側	4,945,900	CSP－EFG	ノーミス オロ・真　鬼あり
4	奇々怪界	1,046,350	ヒロ	ステージ20
5	レイストーム（R－GRAY2）	9,843,500	「時計捨ってくれて」。如月涼	ラスボス
6	月華の剣士（雪）	1,426,900	KEN	1c ALL
7	ライデンファイターズⅡ（チェイサ　）連付	61,593,610	Es	6面
8	私立ジャスティス学園（バツ＋恭介）	2,269,000	ありがとうございました SYG様　如月涼	1c ALL
通信欄	●HAPPY!!ニィウイヤー、みなさんあけましておめでとう!!（これがのる頃にはもう…）今年はより多くのお客様が来るよう、ぜんりょくでガンバッテ行きますのでこれからもゲームコンドルをよろしくね!! ああぁ～きっと今年もモテない男SYG			

アミューズメントkids

神奈川県川崎市幸区下平間202　☎（044）556－3665

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士（玄武の翁）（技）	3,705,500	REI	9ステージ
2	月華の剣士（雪）（技）	1,706,500	KEN	ALL
3	月華の剣士（御名方守矢）（技）	1,307,200	KEN	ALL
4	月華の剣士（斬鉄）（技）	1,296,500	KEN	ALL
5	私立ジャスティス学園（ひなた・恭介）	2,450,100	クッチャン	ALL
6	私立ジャスティス学園（バツ・恭介）	2,035,700	KEN	ALL
7	私立ジャスティス学園（英雄・響子）	1,652,300	REI	ALL
8	私立ジャスティス学園（将馬・ロベルト）	1,635,500	200	ALL
通信欄	●オールドゲームコーナーつくりました。ハイスコアの集計もしようかと思いますのでよろしくおねがいします。 by　記入者			

P.C立川店

東京都立川市柴崎町３－３－９　☎（042）524－1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（αゾーン）	52,981,020	TTJ氏これが載る頃、伺います　XYZ	ALL　連付 到着時2058万
2	ライデンファイターズ2	94,177,170	ハチの恋人♡怒首領蜂もやってる㋻	ALL　連付 ジャッジスピア
3	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	2,287,800	MSYT－ant㋮	2－7　連付
4	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	15,347,240	4649フクダ連合 Mr4号機H・F	ALL　連付
5	レイストーム（R－GRAY1）	16,146,000	店員O・K　レイフォースたまらないっス!	ALL　ハイスコア担当でーす!
6	レイフォース	9,123,800	NIS　レイフォースの連なしもあります!	ALL　連付 ぬるはち氏の友人
7	ウインターヒート（ダウンヒル）	30"40	SMK師匠　あれっ? 連射帝王NSR氏は?	レック・ブレード 29秒台は目前?
8	メタルスラッグ	3,035,160	AXG－JNS	残0ALL　連付 捕虜×83
通信欄	●今月から集計店に加わったP．C立川店です。当店の自慢は、オールドゲームを含めた14種類のシューティングコーナーです。ちなみにバトルガレッガは6段階の連射装置付です。ぜひ一度お試しください。 店長　金谷			

GAME OFFいろは

静岡県浜松市高丘東１－１－３　☎（053）439－4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2	86,008,160	・F・	1COINALL ジャッジスピア
2	バトルガレッガ	17,317,690	☆CAT'S－マサル	UUUさんと来店 1COINALL
3	ストライカーズ1945Ⅱ	1,725,170	A・K	1周ノーミス 2－4ボスキ84
4	怒首領蜂	435,777,750	SPREAM-KCL	Cタイプ　S強化 全2周クリア
5	ル・マン24	59"78	AMG	市街地コースMT ポルシェ917K
6	ショックトルーパーズ	16'883"100	T・K	1COINALL
7	ゲットバス	9,560g	CEL	イージーモード
8	ファイティング武術2nd	2'52"08	HBB	キャラ　鳳　刹那
通信欄	●あけましておめでとうございます。今年も良いゲームをより安くみなさまに提供したいと思っております。ところで、侍魂の色が無限の住人の乙橘蒔絵に見えるのは気のせいか。覇王丸は万次で、淳はナコルルか。すると百酬姫さんはっ！ by　河上新夜			

ゲームシティ遊ロード相模原店

神奈川県相模原市相南４－24－33リベラルビル１F　☎（0427）43－8390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	2,084,600	BOUSYU　3	ひなた　バツ ALL
2	ポケットファイター	1,738,000	AGM	チュンリー ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	725,500	M.W	アテナ・庵・テリー　ALL
4	D&D®S.O.M	3,481,110	M.W	エルフ
5	侍魂斬紅郎無双剣	916,400	こうだい	服部半蔵（羅刹） ALL
6	ダライアス外伝	11,766,970	こうだい	ACEHLQV ALL
7	X－MENvs ストリートファイター	2,387,400	Y.K	ダルシム・ウルヴァリン
8	ゲーム天国（タイムアタック）	7,742,090	こうだい	ブーベラ
通信欄	●今回から集計を載せて頂くことになりました。うちの店はスコアラーが少ないのご遊びに来てください。これが載る頃にはリニューアルの為に少し休みになりますのでちょっと待っててください。 担当：荒井			

コスモメディア蒲田

東京都大田区西蒲田７－４－７　成田ビル２F　☎（03）3734－1367

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	15,821,850	ぜ○○だねえしてるね	
2	19XX	6,889,700	AMI	
3	バトルガレッガ	11,680,500	つるべ太	
4	超時空要塞マクロス	7,848,300	RAG－柿崎	2周ALL
5	V・V	2,050,600	AMI	
6	ライデンファイターズ	42,238,430	LON	ALL
7	怒首領蜂	5,908,065	OSD	
8	コラムス	27,966,856	BAD	LEVEL259
通信欄	●カップルからゲームマニアまで、いろいろな方が楽しめるお店です。グッドなUFOキャッチャープライズもたくさんあります。あそびに来てね！			

ゲームinプリンス

静岡県清水市天神１－２－６　☎（0543）64－8102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2（RAIDEN－MkⅡ）	39,880,170	DIO	ステージ6
2	ライデンファイターズ2（JUDGE SPEAR）	62,369,680	ABE－DAR	ステージ6
3	ライデンファイターズ2（HELL DIVER）	51,135,080	T.M－YUI	ステージ6
4	ライデンファイターズ2（SLAVE）	50,795,820	T.M－YUI	ステージ7
5	バトルガレッガ（ガイン）	9,474,380	TMY	7面
6	バトルガレッガ（チッタ）	8,942,810	ABE－DAR	ラスボス
7	バトルガレッガ（ミヤモト）	13,118,870	ABE－DAR	ALL
8	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	9,602,960	T.M－YUI	7面中ボス
通信欄	●朝がツライ時期です。ガレッガ、怒首領蜂など、ありますんでぜひ、遊びに来てください。（なくなってたらゴメンね。（だいじょうぶだと思うけど）いいかげん…。			

Pia festa

山梨県甲府市中小河原町571－１　☎（0552）43－7967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	2,152,800	SAK	1コインALL 太陽（サンバルカン）
2	新日本プロレスリング闘魂烈伝3	ALL	ファミコン以下だよ 元NGP－㊙－N	1コインALL 長州力　使用
3	MSH vs SF	1,793,300	K・S	1コインALL ナイナイ使用
4	テトリス	999,999＋α	セガバンダイ記念♡ 元NGP－㊙－N	Lv99　＋α LINE999＋α
5	Gダライアス	1,218,600	マダムキラーだ!! 反町タカシ（072）	1コイン2面 楽勝
6	私立ジャスティス学園	2,055,600	ROO	1コインALL 大助・花子使用
7	私立ジャスティス学園	663,800	俺が山梨スコア大魔王 山梨対戦番長	1コインノーボム αビーム×1
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	638,400	スコア界はもらったぜ石油王AMA	1コインALL テリーファンク
通信欄	●KOTりゅうまことか様ご来店サンキュー便所マッチです。まさかこんな2軍のザコスコア店に1軍のハイスコア（お店の）欄に載る程の達人が来店してくださるなんて・・・感謝DEATH。対戦とっかえだまがんばってください。全国2位なんてスゴすぎ♡　Ⓝ			

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船１－22－26大船会館２F　☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー（コブラ）	1,056,900	山ノ井べんぞう11才	㊞付　10面
2	ゼロガンナー（ガンシップ）	589,000	アスベル君（音速のトンビ）	㊞付　6面
3	ゼロガンナー（アパッチ）	471,000	サギゲー	㊞付　5面
4	侍魂（ガルフォード羅刹）	425,160	B－O－N	ALL
5	プチカラット（うでだめし）	1,868,280	鈴木金融お客	ふつうALL MAX24HIT
6	ショックトルーパーズ（ロンリーウルフモード）	24,123,300	伊藤うなぎパイマニア	マル使用ALL
7	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	58,469,180	石橋（天文系）	㊞付　ALL
8	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	1,629,400	リュウには負ける要素が見あたらないっス	2－3
通信欄	●当店の開店時刻が9時になりました。朝、ヒマをもて余している方もそうでない方も、ぜひ早起きして遊びに来てください。何かいい事があるかも・・・今、対戦格闘ゲームも冬の時期、早く熱い対戦ゲームを出してくれ！SNK&カプコンたのむぜ！なのよさ			

ドリームスペース

新潟県長岡市坂之上2－4－5セントラルビル1F　☎（0258）32－8817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1′43″53	ダメすぎです(泣) KPL STR	ALL ブライアン
2	私立ジャスティス学園	231,700	DRA	ALL ノキラ
3	ライデンファイターズ2	69,897,990	ANDET－H－T	ALL(連)ジャッジスピア真ボスなし
4	テトリスプラス2	1,788,250	～メイクレジェンド～ 俺伝説'98～つっっ	ALLアシスタント パズルモード
5	ストリートファイターII	4,783,000	NAL－Buy	ALL ユン
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	643,700	ELT	ALLアテナ、ケンスウ、キョウ
7	ショックトルーパーズ	16,341,800	M.S	ALL
8	怒首領蜂	320,503,780	ANDET－H.T タコミスしなければー	2－7 タイプC

通信欄　●正月だなあなんて思ってたらもうバレンタインですね。ドリスペでは14日に来てくれた人にチョコレートをあげちょうよ！楽しみだね。ところでゲーム大会はホットギミックばっかりですよ。麻雀好きの人はドリスペにGO！ではまた来月。ジークジオン!!

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	月華の剣士 (斬鉄)	1,365,500	AAA	ALL
2	月華の剣士 (御名方守矢)	1,270,600	L.R	ALL
3	侍魂 (橘右京)	112,670	T.K	ALL
4	私立ジャスティス学園 (バツ・恭介)	1,930,800	NAS	ALL
5	私立ジャスティス学園 (恭介・ひなた)	1,748,000	NAS	ALL
6	ストリートファイターIII 2nd (ケン)	2,787,600	CAP	ALL
7	ライデンファイターズ2	1,692,130	A	S－3 1coin
8	サイドバイサイド2 (上級　GT－R)	3′12″00	野田名人会CGZ	AT車

通信欄　●月華の剣士、サムライスピリッツ、ジャスティス学園なども入荷し、対戦格闘はますますヒートアップしてます。プリクラ、スゥーニィービィー、ネオプリなどのシール機も多数設置してます。みなさん是非一度ご来店ください。

ビッグウェーブ御殿場駅前店

静岡県御殿場市新橋1991　☎（0550）83－6740

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー2 (デミトリ)	1,452,300	A・I	ALL 真ビシャモンあり
2	ヴァンパイアセイヴァー2 (フェリシア)	1,715,800	893(極)	ALL 真ビシャモンあり
3	ヴァンパイアセイヴァー2 (モリガン)	1,595,100	AYK	ALL 真ビシャモンあり
4	私立ジャスティス学園 (先生TEAM)	1,956,900	893(極)	ALL 生徒会長あり
5	ストリートファイターIII 2nd (ケン)	3,433,200	SSR	ALL 真ゴウキあり
6	ストリートファイターIII 2nd (ゴウキ)	3,864,800	893(極)	ALL 真ゴウキあり
7	月華の剣士 (雪)	1,807,100	893(極)	ALL
8	エイリアンVSプレデター (リン)	4,549,200	KLS	ノーミスALL

通信欄　●今回はカプコンものでいってみましたが、いかがでしょうか？ゲームの新作は、もちろん製品物（センメタ・ときメモ・アニメキャラクターものなど）にも、より力を入れて行きたいと思っていますので、お近くに来られた際には、ぜひご来店ください。　店員　ROK

アミューズメントパーク・タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町ハ23－1アルプラザ平和堂2F　☎（0761）24－0260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	私立ジャスティス学園 (アキラ、エッジ)	2,131,600	NAG	ALL (雹乱入有り)
2	月華の剣士 (紫鏡)	1,266,200	NAG	ALL
3	ストリートファイターIII 2nd (ヒューゴ)	2,722,800	小松ザンギ	ギル負け
4	ポケットファイター (リュウ)	1,447,900	細谷　竜	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー2 (フォボス)	1,542,400	777	ALL (朧乱入有)
6	バトルサーキット (イエロー－B)	2,790,750	YES	ALL (天帝有り)
7	レイストーム (R－GRAY2)	16,925,300	IZM	ALL
8	怒首領蜂 (Cタイプ)	5,275,710	KIS	1－4

通信欄　●当店、常連スコアラーのみなさん、今月もスコア協力ありがとうございました。しかし、新機種ばかりでなく、旧機種もプレイしてやってください。とくにショックトルーパーズとウインターヒートのハイスコアを切実に求めています。新規スコアラーも大募集中です。

ゲーム・ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43　第1ビル1F　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	521,300	ATU・パイザー	サイコソルジャー・チーム
2	ストリートファイターIII 2nd	3,244,500	MOI	ネクロ
3	月華の剣士	1,260,700	Kim	雪
4	バトルガレッガ	12,522,720	MDK(よ)	ガイン・ALL
5	ウインターヒート	138m68	AZ3	ジャンプ
6	ウインターヒート	34″46	D.M	ダウンヒル
7	ウインターヒート	44″33	D.M	ショートトラック
8	ウインターヒート	26″47	AMQ	スラローム

通信欄　●スーパーロボット大戦景品充実してます。キーホルダー・ポスター・フィギュアなど熱すぎますハイ！R－TYPE・I・II・D&Dタワーオブ入荷しました。オラトリオに向けてバーチャロン1プレイ50円予定です。他ゲームも50円で稼働中！

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5　☎（058）274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウインタ　ヒート (SPEED SK ING)	10″793	TOK(よこやん)	連付き FRA
2	ウインターヒート (SKI JUMPING)	155m50	MAC	連付き JPN
3	ウインターヒート (DOWN HILL)	33″02	MAC	連付き CHA
4	ウインターヒート (SHORT TRACKSS)	43″33	KEN	連付き GBR
5	ウインターヒート (SLALOM)	23″55	KEN	連付き GER
6	ウインターヒート (BOBSLEIGH)	41″20	KEN	連付き RUS
7	ウインターヒート (SPEED SKATING)	33″45	KEN	連付き NOR
8	ウインターヒート (CROSS COUNTRY)	4′47″66	KEN	連付き RUS

通信欄　●ちなみに、トータルはロシアのKENさんで、11,823ポイントでした。現在、当店の猛者のみなさまは、幻の10kg級を求めて「GETBass」に炸裂しております（笑）。本当に居るのか10kg級？　さて、その結果は次回の「このページ」で！って訳で、あっ！「オチ」が無い！

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (アキラ・岩)	2,206,700	K.T	改造なし　ALL 完全一人プレイ
2	月華の剣士 (雪)	1,501,400	BUB	改造なし　ALL 完全一人プレイ
3	ストリートファイターIII 2nd (ケン)	3,358,200	HIR	改造なし　ALL 完全一人プレイ
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ・シェルミー・クリス)	620,400	HIR	改造なし　ALL 完全一人プレイ
5	ポケットファイター (レイレイ)	9,999,999	YAM	改造なし　ALL 完全一人プレイ
6	MSHvsSF (ウルヴァリン・ゴウキ)	2,519,000	MN?	改造なし　ALL 完全一人プレイ
7	エイリアンVSプレデター (ウォーリアー)	4,828,800	BRU	改造なし　ALL 完全一人プレイ
8	天外魔境・真伝 (マンジマル)	1,582,800	XYZ	改造なし　ALL 完全一人プレイ

通信欄　●リニューアルOPEN以来、多数のご来店をいただき誠にありがとうございます。最新作の入荷も多く、名作も一般のプレイヤーに受け入れられホッとしております。今年はプレイヤーにとって「もっと！いいゲームライフ」の提供を目指します。　by　店長

コインハウス　M&M

長野県小県郡丸子町東内3024－1　☎（0268）42－7252

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	2,722,300	007コバヤシ	ノーマル+1 ALL
2	侍魂	148,800	A.K	覇王丸 ALL
3	月華の剣士	1,435,700	ABC	斬鉄使用 ノーマルALL
4	ストリートファイターIII 2nd	4,764,300	233	いぶき使用 ノーマルALL
5	ポケットファイター	2,127,500	ABC	モリガン ALL
6	サイドバイサイド2	2′34″43	GTO	初級、逆走、スカイラインGT－R
7	サイドバイサイド2	2′42″36	AAA	中級、逆走、スカイラインGT－R
8	サイドバイサイド2	3′10″36	K.S	上級、逆走、スカイラインGT－R

通信欄　●新作ゲームが色々入りました。上のゲームの他にリベログランデ、新日本プロレスのゲーム、などです。まだまだ高得点は出ていませんので当店にきてだしてください。

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (斬鉄)	1,122,400	S.K	ALL
2	月華の剣士 (雪)	1,252,700	JFK	ALL
3	侍魂 (柳生磐馬)	211,850	MMM	ALL
4	私立ジャスティス学園 (恭介、ひなた)	2,198,801	H&K	ALL
5	私立ジャスティス学園 (アキラ、エッジ)	2,137,300	JUN/かりん	ALL
6	ストリートファイターIII 2nd (豪鬼)	3,590,900	TZR	ALL
7	ストライカーズ1945II	898,300	奥田晃士	1coin
8	ヴァンパイアハンター2 (フェリシア)	1,019,400	FZR	ALL

通信欄　●VF3tbやバーチャストライカー2などまだまだ盛り上がっていますが、月華の剣士、ジャスティス学園など新作もすぐに盛り上がって店内熱くなっています。腕に自信のある方、是非一度ご来店ください。

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップIII (ひたすらモード)	24,210,630	T.H	超人　LV95 ふつうモード
2	コットン2 (コットン)	7,434,800	柚伊加ー(ほ)(ナ)(ー) S.Yユキ	ALL　(連)付
3	怒首領蜂 (C－TYPE)	416,086,340	JR.	ALL レーザー
4	ロジックプロ	24,134	柚伊加ー(ほ)(ナ)(ー) 神居古潭(KAM)	F－3
5	プチカラット (うでだめし)	1,446,110	征服王I陣内克彦	ALL ふつう　師匠
6	ゼロガンナー (コブラ)	1,026,900	竜翠玉	S－10
7	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	93,563,010	竜翠玉	ALL　(連)付
8	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	93,081,110	竜翠玉	ALL　(連)付

通信欄　●やります。ウチはやります。ファイナルロマンス4、4人打ち！（予定デス）。他にもD&D4人用（タワーorシャドーで、週がわり）もあります。ちなみに、ゼロガンナー以外のシューティング全部(連)付です。みんなで来てね。

プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂 (服部半蔵、羅刹)	142,980	正義	ALL
2	月華の剣士 (雪)	1,288,400	正義	ALL
3	私立ジャスティス学園 (太陽学園、ひなたキョウスケ)	1,785,100	Achu	ALL
4	私立ジャスティス学園 (外道高校アキラ岩)	2′159,000	WRT	ALL
5	ストライカーズ1945II (ハヤテ)	1,356,800	CAP－AB.	2－1　連付
6	ストライカーズ1945II (フォッケウルフ)	1,414,100	CAP－AB.	2－2　連付
7	コットン2 (コットン、イージー設定)	5,839,300	HIDE－Bu	ALL
8	Gダライアス (オミクロン)	47,178,150	S.D	残機2　連付 ALL

通信欄　●新年明けましておめでとうございます。今年もプラスワンをヨロシクお願いします。新作色々入荷しています。バトライダー、ブレイジングスターもコレが載る頃には入っているハズ?です。みてさん是非ご来店ください。　（ジャッジが消えて放心状態の[illegible]）

ゲームプラザ・FANTASY

岐阜県岐阜市岩田東3－287－3　☎（058）241－2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂	434,690	UGO	橘右京(修羅) ALL
2	侍魂	434,400	S.N	覇王丸(修羅) ALL
3	月華の剣士	1,308,200	SKL	鷲塚慶一郎(力) ALL
4	月華の剣士	1,220,000	S.K	一条あかり(技) ALL
5	月華の剣士	1,208,800	T.I	斬鉄(技) ラスボス負け
6	ストリートファイターIII 2nd	4,887,900	M.T	リュウ ALL
7	ポケットファイター	9,999,999	DIO	レイレイ ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	478,000	SIN－セイロン	紅丸・ラルフ・クラーク　ALL

通信欄　●前回お休みで久々の登場。相変わらず対戦が熱いです。勝つためだけの対戦はもうイヤだと思う方。当店の常連君たちがお相手します。一緒に、魅せて勝つ対戦を追求しましょう。金曜と土曜の夜がおすすめです。

アミューズメントワールド・モモ

大阪府寝屋川市萱島本町４－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	87,234,300	YUR	ALL 隠ボスクリア 連付
2	ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	73,009,340	YUR	7面ボス 連付
3	ライデンファイターズ2（フライングライ）	67,873,750	A.M	7面 連付
4	ライデンファイターズ2（ライデンMkⅡ）	61,385,170	AGF	7面ボス 連付
5	ライデンファイターズ2（チェイサー2000）	61,055,010	T.M	6面ボス 連付
6	ストライカーズ1045Ⅱ（疾風）	2,682,300	HAYAKU-YYJ会長	2－8 連なし
7	ストライカーズ1945Ⅱ（F－5U）	1,521,300	鰯呼	2－2 連なし
8	ストライカーズ1945Ⅱ（フォッケウルフ）	1,396,500	ヤキトリ定食	2－1 連なし

通信欄　●みなさま、あけましておめでとうございます。今回は、シューティング以外は、載せられなかったのが残念です．．．。格ゲーや、パズルゲーの方もガンバってくださいネ。そうそう、今月からハイスコアを出したらジュース一本あげますんで格ゲー、パズルゲーもネ♡

ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市駅前通りベルタウン２Ｆ　☎（0598）21－1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	2,629,900	BEE	ALL ロイ　ボーマン
2	ストリートファイターⅢ2nd	6,851,300	ST	ALL　ユン
3	侍魂	248,060	ハナオカンダーラ	ALL 覇王丸　羅刹
4	月華の剣士	2,095,400	銘刀備前長船竹光	ALL　雪
5	Gダライアス Ver.2	35,624,510	発射オーライ? 萩本欽一	ALL　オトシゴ
6	ストライカーズ1945Ⅱ	1,581,600	高校生ゲーマーこと当店、店員のFUK	2－3　疾風
7	ヴァンパイアハンター2	1,336,100	Mother Fucker　による	ALL　ザベル ハンニャ有り
8	闘姫伝承	1,655,900	TAG	ALL Mパワー

通信欄　●今回から、ハイスコア集計店に、参加させて頂くことになりましたゲームランドおにごっこです。当店は、格ゲー、STG中心に盛り上がっています。この号が出る頃には、バトライダー等、新作が入っていると思います。一度、ご来店ください。　スコア担当　FUK

マジカルカプコ豊田店

愛知県豊田市東山町１－51グリーンシティ３Ｆ　☎（0565）88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（ハヤテ）	1,947,900		ハヤテ使用 1コイン2－5
2	ストライカーズ1945Ⅱ（F・パンケーキ）	1,574,790		Fパンケーキ使用 1コイン2－3
3	Gダライアス	26,038,790		ξ 残3 1コインALL
4	MSHvsSF	2,309,200	ナノブー	ウルヴァ&リュウ 1コインALL
5	X－MEN vs ストリートファイター	2,614,900	EVA	ウルヴァ&リュウ 1コインALL
6	ポケットファイター	2,772"200	いぬ	レイレイ使用 1コインALL
7	ストリートファイターⅢ2nd	4,643,500	UCC	ユン使用 1コインゴウキ負
8	ストリートファイターⅢ	2,452,100	MTK	ケン使用 1コインALL

通信欄　●あーえれ～！今ごろ正月疲れ爆発か？それはさておき、VSシリーズ最新作、カプコンヒーローズ！いや～なんかいいね♡なつかしき時代を思いだす（涙）キャプテンC、飛龍いいですねー！あっ！そう²、カプコンのネットに当店のってます！ぜひ見てください。

パートナー六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－１　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園（バツ・恭介）	2,437,400	エル父を狩る淳平	ALL
2	月華の剣士（雪）	1,242,000	近づくな!投げるぞ by　西山　邦治	ALL、技
3	ストリートファイターⅢ2nd（ヤン）	4,439,800	DOドン	ALL
4	ウインターヒート（トータル）	10,954	ゆげあきよし（ハゲメガネ店員）	ノルウェー ALL
5	ウインターヒート（スキージャンプ）	150m53	ゆげあきよし	ノルウェー
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（アテナ・ラルフ・クラーク）	599,500	イカリシンゴ 本名　仲田光利様	アドヴァンス ALL
7	鉄拳3（平八）	2'06"76	DAI	ALL
8	ぷよぷよSUN（むずい）	203,083	スーパーヒーロー山科店ARS（あらし）	

通信欄　●当店の姉妹店、アミューズメントミシガン（滋賀県大津パルコ横）も足を運んであげてネ。カッコいい店長があなたをお出むかえしてくれるかも知れません・・・。イェーイ！

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎（0749）27－5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園（外道高校）	2,460,600	URD（記入もれごめんなさい）	ALL
2	私立ジャスティス学園（外道高校）	2,329,100	GIL（元Y.I）	ALL
3	私立ジャスティス学園（外道高校）	2,251,400	GIL	ALL
4	私立ジャスティス学園（太陽学園）	2,215,300	A・M（・・・悪魔）	ALL
5	月華の剣士（雪）	1,359,500	TMR	ALL
6	月華の剣士（御名方守矢）	1,305,800	K・M	ALL
7	月華の剣士（雪）	1,281,400	T・S	ALL
8	バーチャストライカー2	+13	GIL（もう限界?）	ALL

通信欄　●今さらですが11月下旬にバーチャストライカー2入荷しました。しかも滅多にないメガロ410で対戦台やってます。多分彦根では（う～んローカル）当店だけだと思いますんで一度ひやかし&対戦しに来てください。だいぶ前のネタですんませんでした。

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町２－253－１　☎（0533）89－8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ2nd（リュウ）	5,829,000	DIO－RZⅡ	1c ALL まだ×2
2	タイムクライシス	9'59"45	MAO－PON♡	1c ALL ストーリーモード
3	月華の剣士（ゆき）	1,864,300	DIO－RZⅡ	1c ALL 技まだ×2
4	月華の剣士（サバイバルモード）（楓）	26WIN	トヤマル	30人はいくべし
5	私立ジャスティス学園（ひなた・キョウ）	2,311,700	KOH	1c ALL パーフェクト6回
6	全日本プロレスフィーチャリングバーチャ（パパ）	1'02"26	CIU	パパ使用 気合いれろ
7	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	83,645,640	YMK	真のボスALL ゴリ押し
8	プチカラット（パール・デール）	1,239,400	KOH	うでだめし・ふつうⓅ15　9段

通信欄　●前回モーターレイドがブームと書きましたが、現在はマイブームです…。もっと盛り上がりましょうよ！さて、最近当店ではプライズ、ゲームも急激にそのポテンシャルを向上させています。本当です！ぜひ来てね！P．S．DUC君UFUさん来てくれ！　by　鳥老人

ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70　☎（0774）24－6830

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	2,108,200	K64 六地蔵イヤなチョイ	アキラ・岩 ALL
2	月華の剣士	1,578,600	IYA	雪　ALL
3	ウインターヒート（ボブスレー）	41"96	BPO	
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	602,500	S.T－T原	アテナ・庵 アリー　ALL
5	トリオtheパンチ	2,351,400	今日はついてる? RST	ばれたかげろげろ（笑）　ALL
6	天地を喰らう	5,077,800	K.Kⓠ	劉備　ALL
7	サムライスピリッツ（元祖）	891,460	武威一藤倉桃子はオレのモノ♡	服部半蔵 ALL
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,549,00	せんちゃきー 宇治新黄ナコ	めぐめぐ　ALL（美樹原ね）

通信欄　●レトロゲームコーナーが順調です。最近では「ぶたさん」が楽しいです。格闘ゲームの対戦もあいかわらず盛り上がっているので、ぜひご来店ください。また、その際にはコミュニケーションノートの方にも記入してもらえればうれしいです。　店員　六地蔵美樹原

ゲームスクエア・ゴジラ

三重県大津市大江２－17－25　☎（077）545－1100

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター（レイレイ）	3,585,200	まだまだ中3 NBA	1c ALL
2	月華の剣士（季烈火）	1,670,700	BAD	1c ALL
3	ストリートファイターⅢ2nd（ユン）	5,549,200	CFC	1c ALL 真ゴウキ有
4	ストリートファイターⅢ2nd（ユン・ゴウキ）	4,559,100	BBC	1c ALL ゴウキ有
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（アテナ、クラーク、ロバート）	570,400	RH!	1c ALL
6	Gダライアス（レゾーン）	22,415,610	メガネの兄ちゃん CAP	1c ALL 連射
7	MSHvsSF（ウルヴァリン、さくら）	1,682,900	サトゥー	1c ALL
8	ピンボール JOHNNY MNEMONIC	4,199,315,680	昼の人 AAA	

通信欄　●今回からハイスコアにデビューとなりました。
店員一同、心よりお客様のご来店をお待ちしています。

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄１－２－６　名宝会館Ｂ１Ｆ　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ	2,279,400	NMT8.2'	2　8　連付 疾風
2	バトルガレッガ	10,870,160	ボーンナム先生	SRAGE7 ガイン
3	私立ジャスティス学園	1,495,700	そらみみ☆ふぇすた	ALLⓅ×4 将馬ロベルト
4	私立ジャスティス学園	1,518,400	Happy Horizon	ALL ひなた、恭介
5	私立ジャスティス学園	2,098,500	END	ALL エッジ、岩
6	ストリートファイターⅢ2nd	4,870,800	津島241	ALL　3本設定 ケン
7	アルペンレーサー2（ダウンヒル）	1'37"648	ASG－如月浪人－RIN	レース ハイスピード
8	アルペンレーサー2（ダウンヒル）	2'06"394	ASG－如月浪人－RIN	T．T テクニカル

通信欄　●１月４日の「対戦ホットギミック」の大会に参加してくれたみなさまありがとうございました。

アミューズメントH. I. S

岡山県岡山市神下185－1　☎（086）279－3677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂	447,050	BAD	はおう○ 7分4秒
2	私立ジャスティス学園	2,129,400	BAD	ひなた・恭介
3	月華の剣士	1,394,000	JRA	ゆき
4	月華の剣士	1,354,000	OKI	かえで
5	鉄拳3	1'16"71	OUK－天野み バトライダー待ち	ポール
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	640,400	OKI	テリー・アテナ・いおりん
7	怒首領蜂	247,767,080	かりな（秘書）	C－SHOT 2－5　816H
8	ティンクルスタースプライツ	801,180	S.S	

通信欄 ●プロレスゲーム全日と新日入ました。クイズにパズル、シューティングにスポーツ、そして格闘、一通りそろってますのでカップルで親子づれでお一人で、気軽に立ち寄ってください。
店長が対戦好きなので声をかけてください。　by　なげハメ店長

ミスティッグ堀川店

広島県広島市中区堀川町6－4　☎（082）247－2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	478,900	H.H	紅丸、社、チャン
2	ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	646,700	ジェダラブリンハンター	ラスボス（ジェダ）
3	ヴァンパイアセイヴァー（フォボス）	547,200	KIM	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	536,100	WINDY中広	ALL
5	マジカルドロップII	1,482,482	TEN　ひたすら	
6	ライデンファイターズ	30,684,230	TBM S－7	連射付き
7	対戦とっかえだま	2,434,700	H.N ALL	14連鎖
8	コラムス'97	LV343　5段	TET	JEWELS 9999

通信欄 ●12月にリニューアルオープンしました。ビデオ、プライズ共にパワーアップ（？）してます。お近くまでお越しの際はぜひお立ち寄りください。さわやかな店員がお待ちしております。アットホームな雰囲気のゲームセンターです。　武島

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3tb（PAI）	3'51"59	「1人モードも人気」KIA	CPU3本先取 ALL
2	バーチャストライカー2（スウェーデン）	+23	「対戦人気　沸騰中」ACS	26－3得点 ALL
3	ジャスティス学園（ひなた&恭介）	1,824,700	「215万はイケル」SHR	ALL
4	月華の剣士（斬鉄）	1,738,300	「200万いけるな」J.M.	ALL
5	侍魂	238,500	「ポリゴン侍大人気」KAZ	ALL
6	ウォータースキー（初級）	19,560	「スコアに自信あり」Q45	ALL
7	モーターレイド（ロビン）	18,491	「脱衣麻雀　研究家」BAD	ALL
8	コットン2（コットン使用）	8,819,500	「ハイスコア募集中」HIR	ALL

通信欄 ●98年もハイテクセガ廿日市は、大満足のゲーム&プライズにてみなさまをお待ちしております。ご来店の際は、ぜひコミュニケーションノートへ一言お願いします！
（たかの様やくた様　今年も楽しいHP期待してます！　HIR）

ファミコンキッド山代店

島根県松江市山代町473－10　☎（0852）28－5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士	2,019,200	H.K ○○○へボイ！	ALL 雪、技使用
2	月華の剣士	1,637,100	D.O　十三はマニアキャラじゃね～ぞ！	ALL 十三、技使用
3	月華の剣士	1,446,000	D.O	ALL 楓、技使用
4	月華の剣士	1,422,600	RYOの弟子H、M	ALL あかり、技使用
5	月華の剣士	1,341,900	M.K	ALL 守矢、技使用
6	月華の剣士（サバイバルモード）	26WIN	D.O　サバイバルは熱くなる！	楓
7	MSHvsSF（リュウ、ウルヴァリン）	2,583,600	RYOの弟子H、M	ALL
8	MSHvsSF（リュウ、ケン）	2,249,100	RYOの弟子H、M	ALL

通信欄 ●あけましておめでとうございます、本年もよろしくおねがいします。さて年明け一発目！月華の剣士大会みんな集まってくれてありがとうございます、次の大会も気合をいれていきましょう！
担当　マサキ

ゲームプラザ・アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5　竹林ビル2F　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II（Ki－84疾風）	2,726,000	HYAKU－TTJ会長（CL4）	ALL
2	ストライカーズ1945II（モスキート）	1,963,300	NAC－FA－007GII	2－6
3	ストライカーズ1945II（F－5Uフライングパンケーキ）	1,936,600	丸山奈美恵	2－4
4	NEO Mr.Do!	2,975,550	J.G.K－ALL(劇)	ALL
5	Gダライアスver.2（ルートμ）	34,851,970	トマトマン　世	ALL
6	ストリートファイターIII2nd	5,403,200	NAO	ALL
7	私立ジャスティス学園（アキラ、エッジ）	2,328,200	生徒会副会長けんけん	ALL
8	ショックトルーパーズ	29,797,600	JKP－ACE	ALL

通信欄 ●97年は良いゲームがたくさんでたわりにはパッとしない年やったかな？今年もアミューはがんばって新作を入荷していきたいと思うので去年きてくれた人はもちろん一度もきたことがないお客様もぜひ一度遊びにきてください。心よりおまちしております。

プレイスポット・ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポケットファイター（レイレイ）	9,999,999	YA	1cALL傘使用によるカンスト
2	ストリートファイターIII2nd（リュウ）	3,751,800	のっち→店員のっちになりました（笑）	1cALL
3	ストリートファイターIII2nd（ダッドリー）	2,369,500	KAVY	1cALL
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（虹野）	1,623,700	TAX	1cALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（清川）	1,575,400	TAX	1cALL
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（美樹原）	1,512,400	TAX	1cALL
7	私立ジャスティス学園（アキラ&岩）	1,966,700	200万には、のせたいよネ!!店員のっち	1cALL
8	プチカラット（うでだめしモード・ふつう）	364,460	K.F(元)	2段 GAMEOVER

通信欄 ●この度、JOYJOY倉敷店では、ヴァンパイアセイヴァー（無印）の大会開催を決定！2月21日（土）と、3月8日（日）の2回実施します。ゲーメスト杯全国大会出場者が7人以上参加するので、期待してね。この号の発売日から参加者受付します。詳しくはお店まで…(店)

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	全日本プロレス フィーチャリングバーチャ	53'56'	SPN－SZN－AJK	ウルフ　ALL
2	私立ジャスティス学園（ひなた・恭介）	2,558,900	SPN－T.H－L.ofN.	ALL 雹あり
3	月華の剣士（御名方守矢）	2,053,700	SPN－FMS－YAN	ALL「技」
4	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）	2,256,500	SPN－PDT－KEI	ALL 15－6－0－36　爪×4
5	バトルガレッガ（4号機）	11,998,390	SPN－SKR－OUK	ALL 鳥240万
6	ショックトルーパーズ（ビックママ）	16,428,800	IGU	ジャングル ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（アテナ・紅丸・テリー）	655,500	M.O	ALL
8	疾風魔法大作戦（ガイン）	967,902	SPN－T.H－L.ofN.	2－5死 1周目69万

通信欄 ●古津氏・明地氏・吉原氏・門田氏・PAL氏他たくさんの方の御来店ありがとうございました●春休みもまたよろしくお願いいたします●福岡の池っち・佐野ちゃん、今年もヨロシク！サターン早く返してね
by　小室哲哉好きのバイト店員SPN－PDT－KEI㊙

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－8　FAN!Q岡山B1F　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	364,634,560	ねるけえ(神)	1cALL
2	私立ジャスティス学園	2,034,900	の	1cALL
3	月華の剣士	1,273,200	遊	1cALL
4	ストライカーズ1945II	1,475,300	H.O	1COIN 2－2まで
5	ポケットファイター	2,982,600	和.YMG	1cALL
6	X－MENvsストリートファイター	2,206,300	LPN	1cALL
7	対戦とっかえだま	3,438,700	ダーツ	1cOIN 7面まで
8	クレオパトラフォーチュン	13,377,600	(た)	1cALL

通信欄 ●トップアングラーも推奨のあのゲットバスが遂に当店にも入荷されました。さらにジャスティス学園、サムライスピリッツ、ファイティング武術2ndなど今話題の3D格闘ゲームも続々入荷！最新作揃いのスーパーパンキーを今年もヨロシクお願いします。

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II（疾風）	2,717,900	HYAKJ－TTJ会長	1c ALL　(連)
2	ストライカーズ1945II（震電）	2,163,200	R－N　中野龍三	1c　2－7 けい(連)
3	ストライカーズ1945II（モスキート）	1,826,400	NAC－φφ7GII	1c　2－5　(連)
4	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	12,198,580	G.P.S.X.C D・I	1c ALL
5	ル・マン24（ポルシェ917K）	1'07"08	T.P	1c ALL 24時間/モード
6	サイドバイサイド2RR（スカイラインGT－R）	2'20"16	STR－K.A(暗)隊員	1c ALL AT　初級
7	パズルボブル3（ひとりでパズル）	570,234,700	FEV－EX.(た)	1c ALL ふつう、表、W
8	プチカラット（ビー）	2,691,330	連付きヨミー	1c ALLふつう うでだめし

通信欄 ●最近大型ゲームが熱いですね。タイトーの電車でGO！を始めとして、セガのゲットバス、ナム コのモトクロスGO等々。当店でも大人気です。もちろん2階のビデオゲームコーナーも充実。スコアも熱い！というわけで、ぜひ遊びに来てください。　by　SGN、改

プレイシティ・チャレンジャー

大阪府守口市土居町8－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー（コブラ使用）	344,400	D.S	ステージ4 エキスパート
2	ゼロガンナー（アパッチ改）	374,900	F.T	ステージ4 エキスパート
3	全日本プロレスフィーチャリングバーチャ（ジェフリー）	1°14'15"	ダミアン山田代官	ジェフリー
4	ショックトルーパーズ（ビッグママ）	24,175,300	A.K	ALLクリア
5	怒首領蜂（TYPE－A）	94,473,310	DDI㊙	2－5 MAXHIT　312
6	プチカラット（パーズ）	509,260	別所くん	5面まで
7	鉄拳3（ブライアン）	1'18"05	MRP－S.T	ALLクリア
8	私立ジャスティス学園（バツ＋恭介）	1,086,700	ピカチュー	ALLクリア

通信欄 ●UFOあらかるとが入荷して、ちょっと明るい店内になりました。景品もいろいろな種類をつるしてありますので、ぜひプレイしに来てください。［京阪電車　土居駅下車、駅うらの通りに面したお店です］
by・氷室まんじゅうと店員B氏

TiLT堺東

大阪府堺市中瓦町2－3－12　☎（0722）24－6808

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	1,964,900	ガンダム星雲	ALL ひなた・恭介
2	私立ジャスティス学園	1,952,500	KOH	ALL 英雄・将馬
3	ストリートファイターIII2nd	3,981,900	雷蔵	ALL ゴウキ
4	鉄拳3	1'50"68	うにうにうにうにうにうにうにうにうにうに	ALL リン・シャオユウ
5	鉄拳3	2'03"16	うにうにうにうにうにうにうにうにうにうに	ALL　ポール・フェニックス
6	鉄拳3	2'17"90	うにうにうにうにうにうにうにうにうにうに	ALL ジュリア・チャン
7	鉄拳3	2'53"48	うにうにうにうにうにうにうにうにうにうに	ALL ガンジャック
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,479,400	ガンダム星雲	ALL ジョー東

通信欄 ●今回集計分より参加することになった、TiLT堺東店です。
スコアラーの人も、そうでない人も1度遊びに来てください。

ヤングプラザジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16－20　2F　☎（0720）27－6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士（雪）	2,573,700	ARI	1COIN ALL
2	鉄拳3（平八）	1'50"61	よーっ!!	1COIN ALL
3	鉄拳（ポール）	1'40"06	DKG会長秋畑	1COIN ALL
4	私立ジャスティス学園（ロイ&ボーマン）	2,151,400	ARI	1COIN ALL
5	私立ジャスティス学園（ひなた&恭介）	2,306,600	FEE	1COIN ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	904,800	山げガンピチピチガンピチガンガンパチン!!	1cALL　朧ビ隠れ出現
7	ウインターヒート（スピードスキー）	10"951	KIM	（日本）
8	ウインターヒート（スキージャンプ）	154m98	MAO	（日本）

通信欄 ●12月23日のバーチャロン大会みなさん本当にありがとうございました。そして、学生ドルカスさん優勝おめでとうございます。ここでお知らせ。当店のスコアボードが空白が多くさみしいです。たくさんのスコアチャレンジ待ってます。　by　(店)

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－9　☎（0944）43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡ2nd（ユン）	3,427,600	VAL	1cALL
2	カプコンスポーツクラブ TOTAL（スター）	1,217,700	K.K	1cALL
3	カプコンスポーツクラブ ダンク（スター）	527,700	K.K	1cALL
4	カプコンスポーツクラブ サッカー（日本）	659,100	変態1号	1cALL
5	ストライカーズ1945Ⅱ	1,815,900	ABC（エビシ）	1cALL ハヤテ
6	Gダライアス	23,384,240	点数稼ぎマニア GNN ㊟	1cALL Vゾーン
7	ライデンファイターズ2	78,194,240	出力セギ男 MSH－K・M	1cALL　残0 スレイbu
8	侍魂	911,950	JAMA	1cALL ハンマ　羅刹

通信欄　●アミューズメントラージのみなさん、元旦からはるばる来ていただいてありがとうございました。

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋2－34－3　苗ハウジング2F　☎（0886）56－5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ	2,105,000	トレンチコート男	J7W　2－6
2	ストライカーズ1945Ⅱ	1,843,100	AMT-QSD-PPP	フォッケウルフ 2－6
3	ストライカーズ1945Ⅱ	1,750,700	MII	疾風　2－5
4	怒首領蜂	200,899,570	FLGS－アルフ	MAX483 A－L Ⓐ
5	バトルガレッガ	12,884,770	てんこ盛ごっこ盛 女体盛 Ⓒ	ミヤモトC 1cALL
6	鉄拳3	48″95	鉄拳コンボ研究会 会長江ノ浦GAY	吉光、予37秒
7	Gダライアス	31,682,220	喰らえししょー by SKA	ZONEO ALL　1P使用
8	ライデンファイターズⅡ	72,856,670	AMT-QSD-PPP	ALL ヘルダイバー

通信欄

アミューズメントハウス・マイズ

山口県下関市横野町1－20－16　☎（0832）58－0417

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園（太陽学園）	1,949,300	S・S・S－ROZ	ALL
2	私立ジャスティス学園	1,788,200	DAN	ALL
3	侍魂（ナコルル）	932,200	REI	ALL ビッグバン
4	月華の剣士（斬鉄）	1,321,100	SUN	ALL
5	リベログランデ（アルゼンチン）	+9	MAT	ALL ★・5
6	鉄拳3（ファラン）	2′56″71	M・T	ALL
7	タイムクライシス（ストーリー）	10′49″78	自分だけがライバルか SD－MIT	1cALL ☆×10
8	だるま道場	333,830	全一バットマン? SD－MIT	1cALL 巫女さんスタート

通信欄　●1998年あけましておめでとうございます。
MYS店長の山田です。昨年ご来店してくださったお客様ありがとうございます。今年もMYSはお客さまにたのしんで帰ってもらうことを一番に考えて営業していきますのでよろしくお願いいたします。

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地1F　☎（0954）22－5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ	1,512,300	ESPI!	1c　2－3 ㊜ フォッケウルフ
2	ストライカーズ1945Ⅱ	1,738,300	㊉君	1c　2－4 ㊜ 疾風
3	ラウンドトリップRV（中級）	3′50″53	YYY	1c ALL
4	月華の剣士	1,336,800	m・k ゲーメストに載りてぇ	1c ALL 一条あかり
5	月華の剣士	1,414,100	Y・K	1c ALL 斬鉄
6	Gダライアス（oゾーンV'エリア）	44,576,410	えっぐ	1c ALL㊜ 1ミス
7	侍魂	260,400	m・k	1c ALL 服部半蔵
8	ショックトルーパーズ（渓流・ジャングル）	20,259,800	ろん　PS－なんか?400万位出ているらしい。	1c ALL

通信欄　●新年おめでとうございます。今年もよろしくお願い致します。と言っても記載されるころはもう春かと思いますが、先日のゲーム大会の上位3名を報告いたします。ホットギミック優勝：楠　亮雅君、準優勝：青木　尊君、3位：松尾健太郎君、以上32名参加の結果でした。

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂	934,750	MAC	半蔵　羅刹
2	私立ジャスティス学園	2,676,600	MAC	ロイ・ボーマン
3	月華の剣士	1,552,000	HMV KAZ FLT	雪
4	ストリートファイターⅡ2nd	5,262,600	MAC	ユン
5	怒首領蜂	106,029,570	MGP T・Y	B－SHOT 2－4　ハチ8
6	バトルガレッガ	13,924,780	N'SA	ミヤモト　ALL
7	バブルメモリーズ	12,283,350	SGF SHT	56面
8	侍魂天草降臨	3′43″41	K.Y	シャルロット 羅刹

通信欄　●12月に入ってからのハイスコア申請の方がバンバンでてきて、大変うれしく思います。スコアラーの方の熱気に、スタッフ一同、圧倒されっぱなしです。今年も、この熱気に少しでも、負けないようがんばりたいと思います。みなさま！今年もどうぞ、ごひいきに！

ゲーム・えの木

高知県高知市旭町3－100－3　☎（0888）25－4400

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	2,540,000	TAMO－Ⅱ	A... ロイ.ボーマン
2	私立ジャスティス学園	2,274,900	いたう	ALL アキラ.エッジ
3	ストリートファイターⅡ2nd	5,199,500	いたう	ALL ゴウキ
4	ライデンファイターズⅡ	46,165,150	ヨゴレンジャーレッド	ラスト ヘルダイバー使用
5	ライデンファイターズⅡ	34,668,6′0	ヨゴレンジャーピンク	6面 エイジスⅡC使用
6	ライデンファイターズⅡ	37,182,750	ヨゴレンジャーイエロー	6面 ジャッジスピア
7	ライデンファイターズⅡ	36,601,750	ヨゴレンジャーブラック	6面 スレイブ使用
8	ゼロガンナー	854,000	MAR	9面 ガンシップ使用

通信欄　●誰か、ウチに対戦しに来てください。
ゲームは対戦仕様で調子バツグン、VF3tbも、盛り上がっています。

ゲームイン　ナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2－22－19　☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ショックトルーパーズ	22,837,800	JNE	1cALL チームバトル
2	パズルボブル2	304,014,620	STPilots 一言モコリン	1cALL ACGKQW
3	ライデンファイターズ2	92,177,840	K.Kやっと出た 2体目ボス!!	1cALLヘルダイバーミクラス18
4	ストライカーズ1945Ⅱ	1,732,600	K.K	1cハヤテ使用 2－4ボス
5	ぷよぷよSUN（やさしいモード）	736,446	NHK	1cALL MAX17連鎖
6	バトルサーキット（イエローB）	37,902,700	T.K	1cALL㊜ 6648G
7	バトルサーキット（エイリアングリーン）	28,761,200	SAT	1cALL 残4430
8	ウインターヒート	11″082	T.Kアメリカ	スピードスキー

通信欄

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2－2－16　☎（093）551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G・ダライアス（δゾーン）㊜付	25,408,450	死体まに夫プ～	1c ALL
2	G・ダライアス（Oゾーン）㊜付	42,065,400	やっぱ死ぬ BGR－にこよん	1c ALL
3	ライデンファイターズ（スレイブ）㊜付	43,054,670	死体まに夫	1c ALL
4	月華の剣士（雪）	1,566,500	SHU	1c ALL
5	ストリートファイターⅡ2nd（ユン）	4,583,200	ACE	1c ALL
6	ラウンドトリップRV（中級）	3′57″39	..Q	ALL
7	ラウンドトリップRV（上級）	3′33″61	J.P.S	ALL
8	侍魂	申請受付中です。		

通信欄　●誰か、私に正月休みをください（といっても休む。絶対！）
どこかいいところないですかね～?旅行したいですね～。
おすすめスポットなんかないですかね?（日帰りor1泊ぐらいで行けるところなど）誰か教えてください。　店員A&店長

ビデオ&ゲームサークル・デューク

愛媛県宇和島市丸の内4－4－20　☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂（覇王丸・羅刹）	942,450	πr^2	ALL G掲載　初登場!
2	侍魂（右京・羅刹）	935,770	YF20	ALL G掲載　2回
3	私立ジャスティス学園（エッジ&アキラ）	2,125,600	フランケンシュタイナー	ALL G掲載　50回
4	月華の剣士（楓）	1,354,200	NOR	ALL G掲載　3回
5	月華の剣士（楓）	25WIN（※新モード）	ジョジョゼゼ・Ⅲ	隠しモードです! G掲載　13回
6	ストリートファイターⅡ2nd	3,510,200	フランケンシュタイナー	ALL G掲載　51回
7	ストリートファイターⅡ2nd	3,502,500	NOR	ALL G掲載　4回
8	ポケットファイター	9,999,999	フランケンシュタイナー	ALLパーフェクト G掲載　52回

通信欄　●不況、不況といつまでも景気のせいにしても仕方なし！やるっきゃないよ！ねぇ、みなさん！年末、全機種出揃いベストオブベスト！デューク最強高3軍団も今春卒業！さあ大変近隣の方「実は俺が最強」と自分で認めている方！まだまだいるはず！きてちょうだい！

ゲームストリート

愛媛県西条市大町1699－4　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（フォッケウルフ）	1,839,100	SoDoM改	2－6
2	怒首領蜂（Aタイプ）	154,820,120	ATFくん㊍	2－5　レーザー
3	怒首領蜂（Cタイプ）	143,184,010	メガネを かけた人（仮面）	2－4　レーザー
4	バトルガレッガ（ガイン）	11,647,720	先達のブリオ	7面
5	バトルガレッガ（ミヤモト）	10,145,840	先達のブリオ	7面
6	Gダライアス（ラムダ）	23,611,360	イカサマ高校生 藤崎　凪	ALL　残×3
7	Gダライアス（ミュー）	29,001,760	ATFくん㊍	ALL　残×2
8	Gダライアス（ニュー）	31,586,010	ATFくん㊍	ALL　残×3

通信欄　●ただいま当店では、対戦相手を募集中。腕に自信のある方や対戦が好きな方は、ぜひ遊びに来てください。当店の腕自慢がお相手いたします。今年もよろしくおねがいいたします。　スタッフ一同

次回の狙うぞハイスコア!!2の締切日は

3月8日(日)

を予定しています。

遠征に行かれる方は、締切日に気をつけて日程を決めよう！

ゲーセンマップを募集しています!

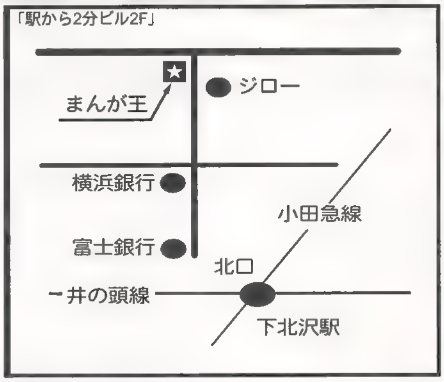
狙うぞハイスコア!!2掲載店はもちろんですが、読者の方のオススメゲーセンのマップも募集中です。こんなお店がある！とか、こんなゲームが置いてあるよ！等、簡単な紹介もOK！送り先は下記まで。

〒101－8935　東京都千代田区神田神保町1－26
新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!2ゲーセンマップ」
係まで

今月の本屋さん：まんが王下北沢店

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店、「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、左記の担当者までお気軽にご相談ください。

書店営業部　小林・渡部
TEL　03（3293）9326



営業時間　10:00～21:00
（年中無休）

●お店からひとこと
下北沢駅北口から歩いて3分。商店街の突き当たりのところにある建物の2階が当店です。ゲーメストムックだけでなく、雑誌のバックナンバーも取り揃えていますし、その他にも、ゲーム攻略本、CD、ビデオ、LD、そしてMTGなどのカードゲームも取り扱っています。
また、簡単にご注文いただける通信販売（電話　0426-60-8179）も行っています。
多くの商品を取り揃えてお待ちしていますので、ぜひ一度ご来店ください。

●お問い合わせ先
〒155-0000
東京都世田谷区北沢2-30-13
電話　03（3481）8432

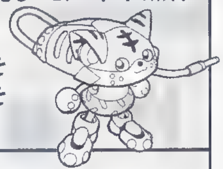


秋葉原にきたら、必ずチェック！

トライアミューズメントタワー

営業時間：10時～22時（金・土は23時まで）年中無休

タワーといえば、やっぱりレトロゲーム！今年は、今まで以上にレトロゲームに力を入れていきますぞ。かなり古めのゲームを中心に展開予定ですので、乞う御期待！！



「プチカラット大会」
～開催予定～
募集人数32名！
詳しくは、店内告知を見よ！

「モータルコンバット4」
入荷予定ですぞ！
しばし待たれよ

「ハイスコア加熱中！」
新作からレゲーまでO.K.
来たれスコアラー!!

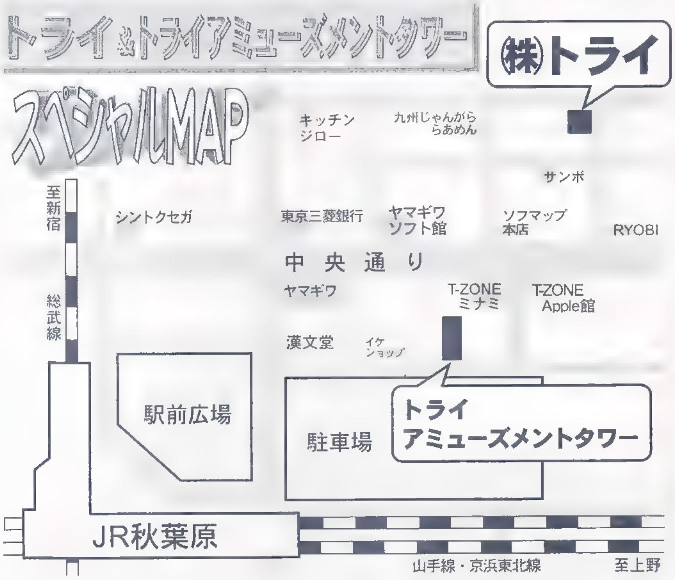
7階リクエストゲームフロア
2月28日までこのゲームリスト

- ダライアスII（タイトー・89年）
- フリッキー（セガ・84年）
- 天地を喰らうII（カプコン・89年）
- リブルラブル（ナムコ・83年）
- B-WING（デコ・84年）
- 魔法大作戦（ライジング・93年）
- トイポップ（ナムコ・86年）
- ひげ丸（カプコン・84年）
- ストライダー飛竜（カプコン・89年）
- タイガーヘリ（タイトー・85年）
- ジャイラス（コナミ・83年）
- パイオニアバルーン（SNK・82年）
- 与作（タイトー・79年）
- テラクレスタ（日物・85年）
- ラッソ（SNK・82年）
- 飛翔鮫（タイトー・87年）
- 侍日本一（タイトー・85年）
- クレイジーバルーン（タイトー・80年）

プライズ情報
こちらも忘れてはいけません。ゲーム系のプライズを中心に、いろいろ入ってます。入荷数もまちまちなので、要チェックだぞ（特に、センチメンタルグラフティ）！

2月入荷 新作情報
- ●ときめきメモリアル
  - ツイングラス
  - メタルフィギュア
  - ピンズ4
  - マスコットキーホルダー（私服）
- ●センチメンタルグラフティ
  - リアルフィギュア Part.1

トライ＆トライアミューズメントタワー スペシャルMAP



マニアにうれしい 初心者にやさしい
Try トライ VIDEO GAME P.C.B SHOP

期待の新作ゲーム　予約受付中

ゲームタイトル	価格	入荷予定日
アームドポリス バトライダー	168,000	発売中
ストリートファイターIII 3rd IMPACT	未定	未定
ストリートファイターZERO3	未定	未定
スターグラディエイター2	未定	未定
サイキックフォース2012	未定	未定

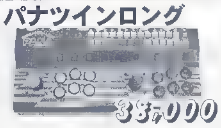
これがないと始まらない！ コントロールBOX

VEGA Jr.

29,800

パナカスタムロング

34,000

パナツインロング

38,000


シグマAV-5000 26,000
Σ8000 TURBO 15,800

ゲーム基板を一緒に買うと、コントロールBOXを値引きします。こだわる人のために、筐体も取扱中です。

中古基板リスト

タイトル	価格
ガイアポリス	20,000
サンダークロス	20,000
ときメモ対戦ぱずるだま	20,000
沙羅曼蛇2（ソフト）	1,000
ツインビーヤッホー（ソフト）	1,000
サーカスチャーリー	8,000
子育てクイズ マイエンジェル2	20,000
スタースイープ	20,000
ダンシングアイ	60,000
ドラゴンセイバー	20,000
エメラルディア	4,000
コズモギャング・ザ・パズル	4,000
スーパーワールドコート	4,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
ゲーム天国	25,000
麻雀エンジェルキッス	25,000
アテナ	20,000
ヒット・ジ・アイス	3,000
ライディングファイト	20,000
モンスタースライダー	15,000
ぷよぷよ通	8,000
テトリス	6,000
イツ・オブ・ザ・ラウンド	14,000
エリア88	25,000
クイズ殿様の野望2	3,000
ロジックプロ2	20,000
ロジックプロ	25,000
ハイパーリアクション2	30,000
スーパーリアル麻雀PV	10,000
スーパーリアル麻雀PVI	15,000
麻雀同級生	15,000
バトルガレッガ	48,000
ソニックウイングスリミテッド	20,000
ウルトラマン	3,000
ゴジラ	3,000
マジカルエラーをさがせ	1,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	8,000
サムライスピリッツ天草降臨	8,000
ブレイカーズ	15,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	8,000
真・サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,000

リスト以外にも在庫があります。

㈱トライ
わからないことがあったらすぐに電話してね！

TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階

営業時間：10時～20時（日祭・祝日は18時30分まで）

トライホームページ http://www.try-inc.co.jp

激安!! 大売り出し!! 24時間使えます!!

電話でフリーマーケット

中古ソフトやウラ技、ゲーセン友達、同人誌等、売ります買います。

ルールを守って楽しく使って下さい。

嵐のような大人気!

あなたの不要品がお金になります。

今月の強化募集メッセージ **全部!!**

利用方法

利用者
☎03-5680-6816

メッセージを聞く時は7♯	メッセージを録音する時は3♯
メッセージを聞きたいBOXの番号と♯を押す。※それから、もう一度BOX IDの番号と♯を押す。	録音したいBOXの番号と♯を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。

お約束4ヶ条

- 取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説明書付きかどうか、詳しく入れて下さいね(タイトル名もね)。
- 売りたい人は商品と連絡先(電話番号と電話が取れる時間を必ず入れて下さい。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです)。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

※情報は毎日リアルタイムで変わります。

☎03-5680-6816

24時間リアルタイムで使えます

※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。



- 0019♯ 家庭用ゲームソフト売ります,買います,交換します。(関東近辺・東京・千葉・神奈川・埼玉,他エリア)
- 0020♯ 家庭用ゲームソフト売ります,買います,交換します。(関西近辺OK!大阪・名古屋,他エリアOKです)
- 0021♯ ネオジオ,サターン,プレーステーション,64・売ります,買います,交換します,何でもOKです。
- 0023♯ プレステ,スーファミ,64,(関東エリア) ソフト 売ります,買います,交換します。
- 0024♯ プレステ,スーファミ,64,(関西エリア) ソフト 売ります,買います,交換します。
- 0025♯ 裏技・裏コマンド・隠し技 教えてください、教えます。
- 0026♯ アーケード基板,PCエンジン,メガドライブのソフトや不要品,売ります,買います,交換など。
- 0027♯ ゲーセン友達、文通友達募集!(関東エリア、周辺OKです)
- 0028♯ ゲーセン友達、文通友達募集!(関西エリア、周辺OKです)
- 0029♯ 同人誌友達 募集。他売ります、買います交換します。
- 0030♯ コスプレチーム、ゲームチーム、アニメ・マンガサークル,チーム員募集。
- 0031♯ なんでも言いたい放題のコーナー
- 0032♯ ものまね道場 ゲーム・アニメ 歌手・その他
- 0035♯ 電話カラオケ激場 ヒーローは君だ!

メッセージ大募集!!

24時間フル稼働リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね。
これを聞けば絶対学校でも人気者!

マルチボックスって いったい何なの?

超かんたん



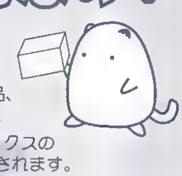
この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人

買いたい人

マルチボックスに電話をしてメニューを選び、相手に連絡して売買するしごくかんたん!!

登録24時間OK!
03-5680-6816
無料 ※ただし通話料はかかります。

売りたい人



中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌、不要品、最新情報、他何でもOKです。

自動的にマルチボックスのコンピューターに登録されます。
全国の情報が1万件近く登録されています。
中古ソフトや基板売りたし。

一般第二種通信事業者届出番号A-07-1160

上記のお問い合わせ TEL.03-3657-5533 バンクネットサービス

高く買います

切手(未使用品に限る)、デパート商品券(全国共通に限る)、図書券、テレカ未使用品、ハイウェイカード、オレンジカード(未使用品に限る)、収入印紙、ビール券

売却品を安心、誠実な当社へご送付下さい。

- 宅配便か郵送でお送り下さい。送金は現金書留か銀行振り込みで行います。口座番号を記入して下さい。

※買い入れにご不満の場合、2日以内の解約可。

日本ソフトチケット17係
〒125-0062東京都葛飾区青戸5-31-7-101Aビル TEL.03-3650-0777

電話で100人友達

おためし1時間無料
☎03-5668-7676
☎03-5668-0120

パーティーライン インターネットより面白い 昼は10円、夜6時~20円

パーティーライン事務局☎03-5668-7777 〒100-8692 東京都中央郵便局私書箱1428号

GAMEST 読者プレゼント！ 3月15日号

☆応募の掟☆

一つ、ハガキは今号の綴じ込みハガキを使うこと！
一つ、住所はちゃんと都道府県からキチッと書くこと！
一つ、文字はできるだけハッキリ見やすく書くこと！

ゲーメスト提供

1「スターグラディエイター」基板

さて、最近いささか勢いが衰え気味な感じです。…拾い豆をくらって腹痛当選といった感じでしょうか。まあ「スタグラ2」も控えていることですし、プラズマコンボ練習にでもどうぞといったところです。

1名様



アイレム提供

2「R・TYPES」3点セット

2名様

あの名作「R・TYPE」が、1と2+αがパックになってプレステで息を吹き返した！
その名も「R・TYPES」。割と複数形になっている所がポイントだ。只今アナログコントローラ対応で好評発売中！この発売を記念して「Tシャツ、キャップ、テレカ」をセットでプレゼント。



ADK提供

「ティンクルスタースプライツ」
3ポストカード 5名様
4セル画（6種） 各1名様

去年、対戦シューティングという新しいジャンルで見事成功を収めたティンクル。かわいいキャラたちも手伝ってゲーメスト大賞でもかなり好評でした。そのかわいいコミカルなキャラのポストカードとセル画をご提供。



読者サービス部提供

5マリーのアトリエマウスパッド
6マリーのアトリエ アルケミストテレカ

SS版でも「レッツ！錬金術」ってな感じで絶好調の「マリーのアトリエ」！今回はマルローネ&シアのマウスパッドと、謎の加工が施されているテレカを。





5名様

1/30・2/15合併号 当選者発表

1「セイバー2&ハンター2」ROM基板
小早川 勝巳 福岡県

2「プチカラット」3点セット
森 博明 香川県
花香 絵理 千葉県
蓮尾 拓哉 神奈川県
管 博彰 埼玉県
仲村 桂津利 沖縄県
他5名様

3「ジャスティス学園」ポスター
秋山 憲司 東京都
荒木 奈那恵 兵庫県
福田 麻衣子 東京都
野崎 俊和 静岡県
葉原 東昇 東京都

4ナムコ1998カレンダー
柚山 和美 岡山県
石川 千裕 徳島県
吉田 英之 福岡県
高尾 和彦 千葉県
山本 賢太郎 茨城県
三浦 志信 北海道
松森 隆行 鳥取県
関根 栄作 東京都
西 未来男 兵庫県
山崎 猛広 福井県
他40名様

NOTICE



NEXT GAMEST/March 30

1月26日に「クロスマーケット」が創刊。こちらはアニメ・ゲームを中心とした個人情報マガジン。ゲーム、コスプレ、同人なんかの仲間を探すときなんかにど～ぞ。次号のゲーメストではAOU直前（直後）ともあって、最新ゲームの情報が盛りだくさん。楽しみに待っててね。

EHRGEIZ
エアガイツ（ナムコ/スクウェア）

リアルバウト餓狼伝説2（SNK）

マーヴルvs.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ（カプコン）
ファイティングバイパーズ2（セガ） **電車でGO!2 高速編**（タイトー）

幕末浪漫　月華の剣士（SNK） 私立ジャスティス学園（カプコン） メタルスラッグ2（アリカ）
サイキックフォース2012（タイトー） ストリートファイターEX2（カプコン/アリカ）
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（セガ）ゲットバス（セガ）
アームドポリス バトライダー（エイティング／ライジング）ブレイジングスター（SNK）
ストライカーズ1945-II（彩京）ストリートファイターIII 2nd IMPACT（カプコン）

ゲーメスト次号（No.218）は予価540円で

2月28日（土）発売！

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
ゲームセンターを10倍おもしろくする本
毎月15日・30日発売

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。

ゲーメストムック／EXシリーズVol.43

速攻生徒会 Sonic Council ガイドブック

全国で売切店続出の超人気対戦格闘ゲーム「速攻生徒会」の攻略本が、まずはこの本を読んで研究してほしい！

デフォルトキャラ9人に加え、隠しキャラ3人（宇宙番長、裏切りの本多愛、影菜桜子）のすべてを公開！

CPU戦はもちろん、対戦でも役立つ戦法や連続技満載！

開発に携わった本誌編集長「石井ぜんじ」マル秘インタビュー掲載！

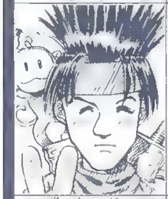
コレ！



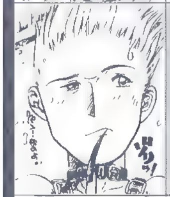
「速攻生徒会 ガイドブック」好評発売中！　本体価格980円



●今年は私がゲーメストでライターを始めて10年目となります。ここまでてめぇ勝手な生活を続けてこれたのは、理解ある家族やいつも見守ってくれている人たちのおかげです。そして、いまやコンビニに置いてもらえるような本にまでゲーメストを成長させてくれた、読者のみなさんにも感謝しています。まだまだ改めなければならない部分はゲーメストにも個人的にも山のようにありますが、がんばりますので応援よろしくお願いします！（N,O）



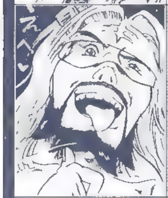
●ぜ～～～ったいに見境なくお金を使うようになるから始めるまい、と心に誓っておいたマジック・ザ・ギャザリングをついに始めてしまいました。もちろん自分の読み通りの展開になり、わりとシャレにならん…、いや、いい感じです。
　あと以前はそうでもなかったけど、最近ひとりで家にいるのが非常に苦痛。年をとってなにかが変わってきてるってことなのかなぁ。（それでもいまだにニンジンは苦手　ぴぐ）



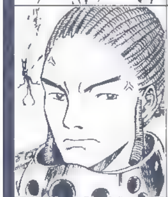
●編集部の空気とのズレは日に日に増し、小説とディアブロに逃げる毎日です。ザベゲ2のぷよで役割も終えたでしょう。すでに自分は編集部にとって価値もなく、ここらが潮時でしょうか。サイキック2への延命も、どうやら縁がなかったようです。虹色町の紹介以上のものを書けなかったことは心残りですが、そのあたりは自分でポケモン本でも作ろうかと思っています。あとは信頼できる人に託します。それではさようなら。（最後の丹沢っコ）



●最近、身体の調子が絶好調なキャサ夫です。っていうか、仕事がないから調子がいいのかと…。だから超暇なんです！だから遊びも絶好調！野球に（対戦相手募集中）サッカー、スキーにブレード、ボウリングetc.で身体を動かしています。でも、イマイチどれも極まらない。あ、そうそう、近々F3000に乗れる予定！憧れでもあり、夢でもある「レーサー」の域にちょっとでも近づけることがとっても嬉しいこのごろです。その感想はまた今度…。



●模型なんか（プラモ含む）ロクに造ったこともないオレが、周りから聴こえてくる楽しげな声に踊らされて、ついつい足を運んじゃったよ、ワンフェス。行って来ました、買いました。空間がかもし出すなんとも表現し難い殺伐としたプレッシャーに負け、自慢の金銭感覚は5分で崩壊。開始から1時間かからないところでサイフはすでに雀の涙（トホホ）。このガレキの山、オレが造るのか？（ワンフェスにいたサンは可愛いかった。借金）



●クイズです。私は自分の体の意外なところから意外なものが出てきたことがあります。正解は次のうちどれでしょう。①耳の穴からカニ②鼻の穴からイソギンチャク③肛門からドジョウ　これが冗談でもつくり話でもないから我ながら笑っちゃいます。
　ちなみに、これを書いている時点で、肝心の攻略原稿がドッサリ残っていて大ピンチです。稿料も出ない編集後記に、こんな気のきいた文章書いてる場合じゃないと思いました。（REDピンチ）



●どうも最近、慢性的な体調不良が続いている。自分は意外に病弱なんで、体調管理には気をつけようと思ってはいるのだが、どうしても年に2～3回はダウン気味になってしまう。
　やっぱり、野菜嫌いによるビタミン不足が原因なんだろうか。（善之字）



●声ゲーとして買った「フォトジェニック」に、予想以上にハマった。撮影というシステムと眼鏡っ娘（の演技）と鈴音ちゃんがお気にで今、コレクターのオイルがたぎりまくりこなしてる状態。それはさておき、やっぱ新居昭乃の曲はええね。O.スターのEDはカップリングも良くオススメ。あとはエルハのEDが坂本真綾だったらもっとグー。しかしついにGGGが、というか勇者シリーズが終わった…。拱手。（我的一押しゲームはメタスラ2！㊥）



●私の机の上には、ピッピがいっぱい（全部貰い物…）。そう、現在アホみたいに人気のある『ポケットモンスター』のキャラクターだ。キーホルダー・貯金箱・大小ぬいぐるみ・ねじ巻き歩行玩具など。欲しい人にあげるので、編集部まで官製ハガキを送ってちょうだい。宛先などはアンケートハガキを参照し、「へなはプリンのほうが好き。だけどお金はもっとスキ♥係」まで送って。締め切りは3月16日まで。（もうピッピいらない／へな）

OPINION 論

対戦ゲームの原点と勝負へのこだわり

石井ぜんじ

　最近、気になることは「対戦ゲームの本来の面白さは、お互いに闘ったときに、勝つために闘って面白いかどうかが本来の面白さのはずだろう」ということである。勝つために闘うというのは、何でもアリでシビアに闘うことである。
　勝つために闘う、と言うと言い方は悪いが、勝つためにも闘える、と言うと少しマイルドになって分かりやすいかもしれない。勝つために闘って面白いかというのは、何でもアリのシビアな勝負をして、ゲームとして面白いかどうかということである。
　このとき、キャラの強さのバランスが、著しく崩れていればつまらない。また、勝ちのための闘い方が、あまりにもワンパターンだったり、単調だったり、その作業に爽快感がなかったら、それも当然つまらないはずだ。
　もちろん、対戦格闘ゲームは、キャラクターとの一体感であったり、動かしているだけで楽しいというアクション的な気持ちよさは重要である。それで成功しているゲームはもちろんあると思う。だが、本気で対戦しても、面白くないんではないかという雰囲気があると、なんとなく盛り下がってしまうことは否めない。
　いろいろなタイプ、ジャンルの対戦格闘ゲームが出てくると、"本当にこれでシビアに対戦していいの？"と、不安に駆られてしまう。それは、見た目だけでも感じられるものである。本当は対戦バランスはちゃんとできているかもしれないのに、そういう不安を感じてしまうのは不思議だ。
　対戦格闘ゲームをストIIの時代から続けてきている人にとっては、対戦格闘ゲームに無意識のうちに、飽きを感じているのかもしれない。ちょっとバランスが崩れていると、目が肥えているだけに、不手際を指摘してみたくなったり、「だからこのゲームだめなんだよね～」と言ってみたくなる。だから勝負にこだわるほど、熱くなれないのかもしれない。
　だが、最近対戦ゲームをやり始めた人間や、なけなしのお金をはたいてプレイしている人にとってはどうだろう。毎回勝てるようになるとまでは言わずとも、闘った気になるくらいはうまくなりたいはずである。
　さめた目でなく、熱い目で見たとき、対戦ゲームは勝負をかけて遊んだときに面白さが感じられなければならない。もちろん、それだけではないので、ほかの要素と両立しているのがベストだろう。だが、原点を忘れて目先の違いに捉われてしまうと、1つのジャンルの末期症状へと突入していってしまうのではないだろうか。近ごろ、非常に不安に思うのである。

表紙の裏をとれ

いや。オマージュです。私が愛した鋼の戦艦などにむけての…本当です。あんな色っぽい機械、見たことないですマンガのほうですけど。
　今月は仕事が充実してるわりに超貧乏。年末仕事してないからだね自業自得。アゼル欲しいが買えん。情けない。
　あ、「プリンセス・クラウン」私イチ押しです。ハデじゃないけどいいゲームです。
藤原ひさし

■待って～もうひとこと

●ジャスティス増刊は買ってくれたかな？2冊目「熱・血・大・全2」がもうすぐで発売になるぞ。これには読者のみんなが考えてくれた新キャラが掲載されるのだけど、これが力作揃い。みんなの思い入れがひしひしと感じられて感激！誌面の許す限り掲載していくよ！密度の濃い攻略に、島本和彦氏の漫画本編！などなど、夏にはまだまだ遠いけど、燃えつきるほどヒートしとく？（ムック班）

GAMEST　3月15日号

■平成10年3月15日発行　第13巻7号通巻216号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　いなりん　ぴぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE
K-TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　はまー
キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ
借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋
RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー
善之字元帥　DS-I　MIO　福田栅太郎　猿渡雅史
霜田和人　鈴木規康　辻本圭介　山下浩志
北裏裕章　小山内俊明　青木珠美　二田祐樹
松田史征　花沢貴宏
加賀栄臣　我妻禎文　竹森眞由美
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

VIDEO 2/21 ON SALE

頂点をめざす者達へ…戦術を究めよ闘争心を高めよ！



Virtua Fighter 3tb
The Competitive Edge

VHS カラー90分 STEREO-HiFi
定価 ¥5,000（税抜価格）
品番：VPVF-67891
販売元：(株)バップ

キャサ夫、明大前ちゃっきー等、ゲーメストライター陣とバトル甲子園優勝者の栗田氏を始め柏ジェフリー、ピンボーラウ、ちび太らスーパープレイヤーによるゲーメスト全面協力実践的攻略ビデオ！

CONTENTS

〈オープニング〉
ゲーム中では絶対見ることが出来ない映像をビデオクリップ風に紹介！

〈変更点チェック〉
"tb"での対戦に深く関わる再調整された部分、重要な変更点をフォロー！

〈新戦術〉
技の性能の変化に伴った"tb"での新たな戦術を解説！

〈徹底解析〉
対戦を通じて"tb"における戦略性を総合的に分析する！

〈おまけ〉
スーパープレイヤー達による名コンボ集！

MMV



G-LOC/R360/Virtua Racing

鈴木 裕 プロデュース「セガ体感ゲーム」CD Vol.5!
「G-LOC/R360/バーチャレーシング」のオリジナルサウンドをS.E.＆VOICEに至るまで完全収録したファン必携アイテム第5弾！
映像特典：ハイブリッド版CD-EXTRAで当時の作品資料収録。
定価 ¥2,310（税抜価格¥2,200）
品番：MJCAX-00013
販売元：(株) ポニーキャニオン

CD 2/21 ON SALE

BURNING RANGERS

ソニックチームが贈る最新アクションゲーム「バーニングレンジャー」のオリジナルサウンドトラック。
ニューヨークでレコーディングされた各主題曲は名ドラマー"オマー・ハキム"など実力派ミュージシャン達が集結！
ボーカルはあの光吉猛修をはじめ、海外のボーカリストも参加したこのCDには、
セガサターン海外版ソフト英語曲まで完全収録！！



定価 ¥2,310（税抜価格¥2,200）
品番：MJCA-00014
販売元：(株) ポニーキャニオン

MMVホームページスタート！ 最新作から過去の作品まで、MMVがリリースするすべての作品情報満載！！
インターネットアドレス http://www.mmv.co.jp/

Marvelous Entertainment Inc.



シティタワーでの白熱した決戦から2年…。
アームストンシティは今だに市長B.M.の独裁政権が続いていた。
「バイパー狩り」のための条例を施行し、バイパー達は次々に投獄された。しかし、市長の弾圧に屈することなくナッツクラッシュを続けるバイパー達がいた。この「最後のバイパー」達の熱く、激しく、辛い戦いが、今始った…。
「マニラー」でのプレイも可能。
AM R&D DEPT.
待つ。
君達のプレイを待っている。
サイドブレーキで実車のドリフト感を再現！
SEGA RALLY
進化を遂げたバーチャロイドたちの
新たなる戦いの幕開け。
CYBER TROOPERS
電脳戦機バーチャロン
VIRTUAL ON
ORATORIO TANGRAM
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
◆操作性アップ！ダッシュキャンセルが簡略化。
◆クイックステップで高速で敵側面に回り込め！
◆空中ダッシュで息もつかせぬ攻防を実現。
◆新機能「ターボショット」を使いこなせ！
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997 / CHARACTER DESIGN : HAJIME KATOKI
大好評！セガ・タイムス発刊決定！
特報
セガの最新マシンの多彩な情報が満載の「セガ・タイムス」が今回も発刊。AOUショーで配布されるゾ！攻略法やワンポイントアドバイス、開発者の声など、ゲームファンにはたまらない内容がギッシリ。このチャンスを逃したら入手は困難。数に限りがあるから早めにゲットしよう！
1998 AOUショーは、セガブースへ急げ！
SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14
電　話 03(5737)7539（AM販売事業部）



命を賭けた、新たなる闘い。
ファイティングバイパーズ2
© SEGA 1995.1998
FV2 ™
FIGHTING VIPERS 2
2ラウンド獲得の「SUPER K.O.」を新採用。
新キャラクター2名追加でますます充実。総勢11人の個性あるキャラクター達。
SUPER K.O.
CHARLIE
1998 AOUショーで
2/18(水)・19(木)
待望のニューマシンが続々登場!! 未体験の迫力と興奮がセガ・ブースに集結。
夢のラリー第2章開幕。
大ヒットの前作を超えた迫力と熱い走り。ラリー2登場。
ラリーの醍醐味と面白さ。スーパービジュアルで完全再現。
■世界6メーカーのスーパーマシンが競う夢ラリー。カラーリングとスポンサーも再現!
●ミツビシ ランサーエボリューションⅤ/●スバル インプレッサWRC97'/●プジョー 306MAXI/
●ランチア ストラトスHF/●フォード エスコートWRC/●トヨタ カローラWRC
SEGARALLY 2
© SEGA 1998
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP ™
セガ ラリー 2

本番よりも先にお目見えマシンもあるぞ!

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

WRCカーの大注目のマシン。三菱のランサーのエボリューションⅤも登場!
さらに車種も豊富になって、面白さ大爆発だ!

㊟写真は開発途中のものです

担当：ずるずる㊝



車種が増える! あのエボⅤだってあるのだ!!

選べるマシンは6車種

「セガラリー2」の続報として、今号では、もっとゲームの中身をチェックしてみたい。

前作でもかなり注目の高かったマシンから見ていこうと思うが、前作では、セリカとデルタの2車種からしか選べなかったわけだが、「2」ではなんとその3倍の6車種が用意されることが決定!

車種は、前作から引き続き、トヨタ、ランチャの2台と、新しく三菱、スバル、フォード、プジョーの4台が加わることとなった。

マシンのセレクト画面（小さい写真ではありますが…）で確認できるように、選べるマシンは各メーカーの実在のものばかりだ!



6台あるマシンの中から選べるのがポイント!迷っちゃうよね!

その中でも注目されるのは、やはり現在のWRCを盛り上げている日本の3メーカーだろう。というわけで今回はその3メーカーのマシンのCGをドーンと載せてみた!

それを見てビックリするのは、まだ本番WRCでも走っていない三菱のランサーエボリューションⅤが入っているという点だ!

このクルマの存在は、ラリーファンならずとも、クルマ好きの人の心を動かすこと間違いなしだろう。

また残る2メーカーも負けてなく、最新型のマシンが用意されている。

その注目はやはりチャンピオンメーカーとなったスバルのインプレッサだろう。





今一番の注目のマシンといえばこの三菱ランサーエボⅤだ!





速さはすでに実証済み！スバルのインプレッサは間違いなく速いぞ！

加えて昨年の後半から導入が決まり、本格的にチャンピオン獲りに動き出したトヨタも注目！

他の2メーカーが小型車で参戦しているのに対抗し、セリカからカローラに移行。ゲームでもこれに合わせてカローラが選べるようになった！

本物のWRCに目を向けると、完成度の高いインプレッサ、ニューバージョンの登場のランサー、そして本格的に動き出したトヨタの最強ウェポン、カローラの3台が、火花を散らす98年になりそう。

どこがチャンピオンになるかは予想ができないよね！

ゲームの話に戻ると、今回紹介したこの3台、どれも4WDということになるわけだが、同じ駆動方式であっても車両重量やホイールベースなどの数値が同じではないので多少差が出てくる。もちろんエンジン特性なども関わってくるのであろうが、前作では基本的に性能の違いはなくしてあったため、外見上でも好みでマシンを選ぶ形となったが、「2」ではその駆動方式も含めた形でしっかりマシンの個性も作られているらしい（まだ完成段階ではないので比べられなかったが）。

その点は今度もチェックしていきたいところだ！







さて今年の台風の目となりそうなトヨタのカローラにも注目だ！

今度の筐体(DXタイプ)はムービングするのだ!!

悪路、加減速が味わえるのだ

「モデル3」によりさらにビジュアルがリアルになったわけだが、視覚以外でもリアルさを体感させるべく、「2」ではなんとムービングタイプの筐体（デラックスタイプ）を採用することとなった。

その可動する筐体のCGを後ろから横から、そして上から見たものを載せてみた！

筐体そのものを見ると、いかにもレーシングカーの補強パーツのロールバーを思わせる作りに注目！

そのロールバーに守られた中にコックピットがあるわけだが、可動するのはそのコックピット全体で、そのロールバーの中で前後に傾くような形で動くのだ。

その動きは、加速や減速したときに感じる感覚（慣性による動きの再現）を味わえるものとなっている。これがまたいい動きなのだ！

もちろん可動する部分はこれだけでなく、最近のドライブゲームの体感システムの基本である反力のあるステアリングも採用されている。これにより横方向のGも手からではあるが感じられるようになっている。おまけにお尻からは（イス下から）石コロの当たる振動もあったりするのだ。イス下やペダルの足元からの振動は、音によるもので、本物を感じさせるために大きな役を演じている。

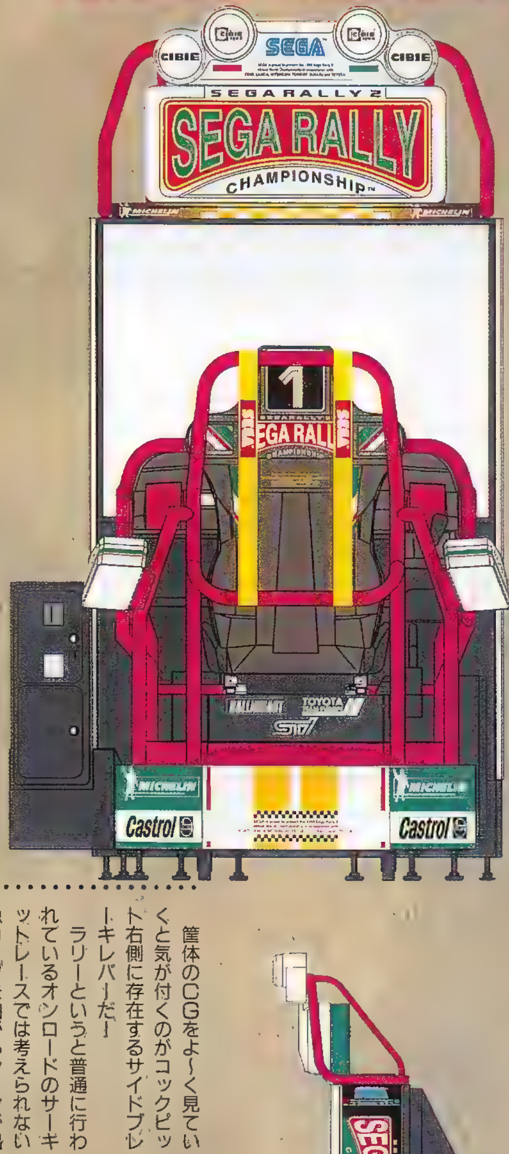
前作の開発途中で、走行音などを収録場におジャマしたことがあったが、そのときに同乗したときに感じた床下の音の大きさをこれで実感できる気がした。

筐体のCGをよ〜く見ていくと気が付くのがコックピット右側に存在するサイドブレーキレバーだ！

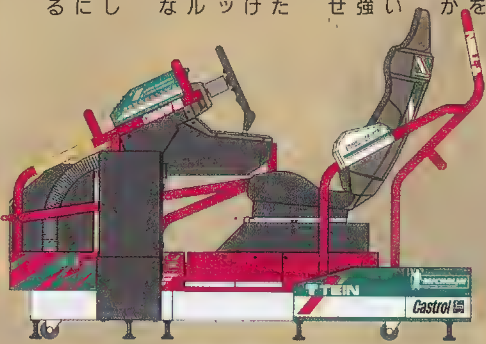
ラリーというと普通に行われているオンロードのサーキットトレースでは考えられない急カーブを曲がるシーンが出てくるのをよく見る。

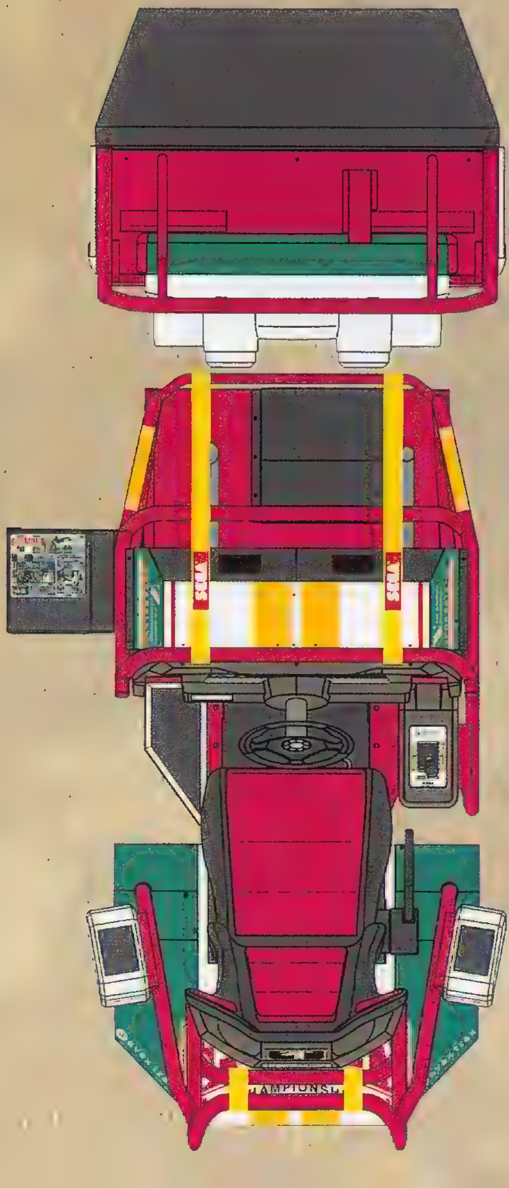
そういったカーブを曲がるには、アクセルオフブレーキだけではなく、サイドブレーキを使って強引にテールを振って曲がるのだが、そのテクニックもゲームで駆使できるように今までの操作系にプラスすることとなった。

これによりシフトチェンジで忙しい右手がさらに忙しくなること間違いなしだぞ！













ドライバーを満足させる多彩なコース群!

オンロードあり、雪道あり、ダートありなのだ

ゲームモードに触れてみると、前作ではチャンピオンシップモードとプラクティスモードという2つのモードがあったわけだが、「2」においてもそれを踏襲し、遊ぶことになった。



チャンピオンシップモードは、4つあるステージを1つずつクリアし、トータル順位を争うもの。

プラクティスモードは、4つあるステージのうちから1つのステージのみを選び、そのステージで周回を重ね、トータルタイム（もちろん順位も）を争うものだ。









どちらを選んでもいいが、チャンピオンシップモードは知らないと大変になるぞ!

DESERT

前作の1つ目のステージ、初級と同じようにコース幅が広く走りやすいのがウリのコース。コース名にあるように、コースはほぼダートで滑りやすいのも特徴だ。


コース幅が広く、走りやすい!


エスケープゾーンも使えるぞ!

ここでのイベントは、水溜まりに入るとマシンが汚れるということ! これは見もの! もちろんよけられるけど…。

MOUNTAIN

前作の中級コースも山道がコースとなっていたが、それをトレースするがごとく、「2」も山道となっている。


少しコース幅が狭くなる!


コースの変化に気を使うことになる。

特徴となるのはやはり山道ならではのアップダウンのコースや、岩などにより先を確認するのが難しくなるなど、先ほどのDESERTコースよりも確実に難度が高められている。また路面もダートありとなっている。

SNOW

「2」になって新しいシーンとして登場したのがこの「SNOW」ステージだ!

雪道というと「滑りやすい」というイメージが強いと思うが、ゲームでも当然ながらそうなっているのがポイント!

コースの狭さもまた上級コースを感じさせてくれるぞ!


とにかく滑りやすいのが特徴!


滑りながらの操作がたまらないぞ!



RIVIERA

もう1つ上級コースとして存在しているのがこの「RIVIERAステージ」だ!

このコースの特徴は、街中をコースにしているため、鋭角なコーナーが多く存在するということだ!


夜のステージとなるのもいいね!

コースの両脇もすぐ壁というもので、エスケープゾーンがなく、非常に気を使って走ることになるだろう。

これだけきついコーナーが存在するとなるとそれなりのテクニックも必要になる!そこで使ってみたくなるのがサイドブレーキだ!う〜む、慣れるまでどれだけかかる?


とにかくコーナーがきつい!

君のバスは何グラム？

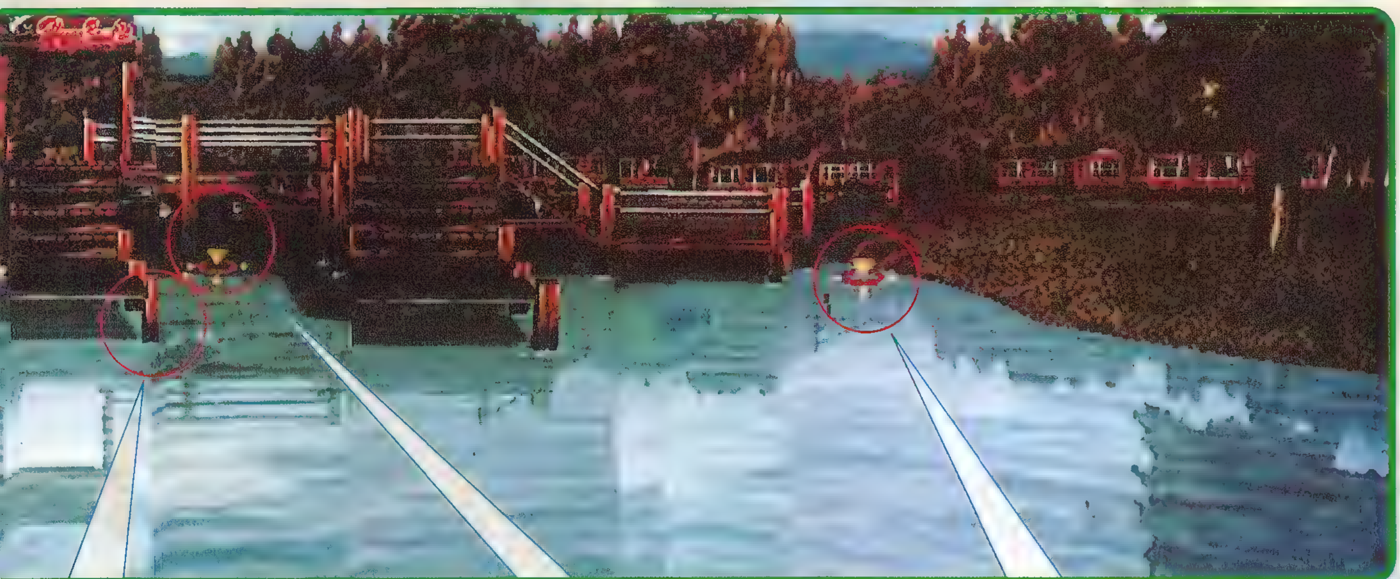


今回から3回にわたって、ステージとポイント紹介していくぞ！

担当：神保町バサーズ

GetBass™

SEGA BASS FISHING.



ポイントA



カーソルを一番右に合わせたポイント。

これ以上はカーソルを右に移動することができないのでこのあたりまでがルアーを投げることのできる最終ラインだ。

このあたりのポイントは、ちょうど湖の駆け上がりになっているので非常に浅い。

多少の障害物はあるが魚影は薄いので、無理に狙う必要はないだろう。

しかも、カーソルを右まで移動させるのは時間の無駄になってしまうのだ。

ポイントB



中央の船着き場と、その隣の船着き場との間。

この間は、ちょうど足場の下になっているので、カゲになる。

当然バスもこのあたりをうろついていることが多く、魚影も濃い。

キャストすると、ある程度の深さがあるので、沈ませるルアーを選んだときには、初めに沈ませてからルアーを引こう。

足場の足があるので、そのあたりを狙ってみるものおもしろい。

ポイントC



中央の船着き場のサイドを狙ったポイント。

船着き場の下奥にルアーを投げることはできないが、足がたくさんあるので、そのあたりを重点的に狙っていくものいいだろう。

ルアーを投げるときに、足を狙って投げるとルアーが足に当たって、足の真下にルアーを落とすことができるので覚えておこう。

手前に投げたときには、当然巻き取る時間も短いのでタイムが少ないときには有効に使える場所となる。

LODGE



水温データ
朝：19℃位
昼：22℃位
夕：20℃位

ロッジについて

ここの釣り場は、ロッジにある船着き場がポイントとなるところで、湖側からの視点でバスにアタックすることになる。

このステージを全体的に見渡すと、中央には船着き場が突き出していて、水面に対して陰になっている。船着き場の足が湖の底まで伸びていて、平行に並んでいるのでちょっとした障害物になっている。

左側は比較的開けた場所になっており、どこにキャストするのか迷うところ。水深がやや浅いのも特徴だ。

右側は、船着き場がつながっていて、水面を隠している場所が多い。ここは奥にキャストしても初めから水深が深め。

バスの魚影が濃いところといえば、やはり船着き場の下あたりが一番多い。

釣る時間によって、多少異なるが、障害物を好むバスにとっては、船着き場の下あたりが好みのようだ。

水深は、基本的には岸からだんだんと深くなっていくのだが、一番深いところでもそれほど深くはない。

水深を考えても、さほど深場を攻めるルアーを使う必要はなさそうだ。

水温によってバスのいる場所がかわってくるので、よく考えてポイントを選ぼう。

オススメのルアー



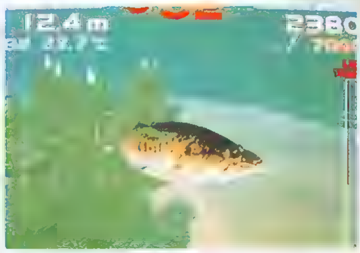
まずは水深を考えると、それほど深くはないため、ディープクランクなどのルアーを使う必要はないので、やはり中層を攻めるシャロウクランクやミノーなどがオススメ。

また、水深が浅いことを考えて、ペンシルベイトを使ってみるものいい。

ペンシルベイトは視点が水面上になるので、バスの反応を見逃さないように心掛けよう。



ポイントD



中央の船着き場の左サイドのポイント。

右サイドと違って、足場が無い分カゲになるスペースは少ないが、魚影の濃さでは負けておらず、安定して魚影が濃い。

このあたりを重点的に狙っていると分かるのだが、水中に「水草」が生えているところがある。水草を見つけることができたら、そのあたりを中心に狙ってみてもいい。

ルアーの進むルートも船着き場に沿って引くのが基本となる。

ポイントE



障害物が多いところと違い、このあたりのポイントは開けた場所になっている。

ルアーを投げ込んだところは多少足場があり、カゲにはなっているので、狙うならこのあたりか？

魚影もあまり濃くはなく、ルアーを投げ込んでも、糸を巻き取る間、一度のヒットもなく終わることも少なくはない。

しかし、水温の低い朝などには、多少魚影が見えるときもあるので、狙って見る価値はある。

ポイントF



全く障害物がなく、開けたポイント。バスが隠れるような障害物がないため、魚影が薄いのが気になるところ。

ざっと見渡したときに、魚影が見えなければ、キャストするのを控えたほうがいいだろう。

ルアーを投げて水中をみると、石のような障害物があるのだが、全体的に見渡しても、それ以外に障害物と呼べるものはない。

やはり、水温の低い朝などには多少魚影が見えるときもあるので狙うなら朝だ。

いざ川へ!湖へ!そして海へ!!

ためになるルアー講座

lure[ljúər]

n.,vi.,vt

おとり、擬似餌、誘惑(する)

釣りの一大ジャンルとして人気の高い「ルアー釣り」。ここではゲームから少し離れて、ルアーについて少し解説したい。しばしおつきあいのほどを。

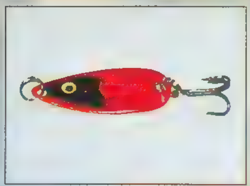
ルアーの歴史

釣り用語のルアーという言葉は、広い意味では毛針やサビキなどの魚皮、イカ釣り用の擬似針など、いわゆる擬似餌全般の総称であり、漁師なども含めれば昔から愛用されていたものであった。

しかし海外で作られた、いわゆる「ルアー」となると、その歴史は実は意外に浅いものである。

1800年台初頭、とあるアメリカ人がピクニックに行き、間違って湖に落としたスプーンに魚が食いついた、というのがルアーの起源とされている。そのため最初に開発されたルアーは楕円形の金属板をグニャリと曲げたような、文字通り「スプーン」と呼ばれるルアーであった。

その後プラグやスピナーなどのルアーも開発され、現在多種多様にわたるルアーが釣り人に使われている。



初めて作られたルアーはこのスプーン。水中でのきらめきが魚を誘う。

というわけで今回から、ルアーの種類を1つずつピックアップして紹介することにしよう。もちろんこんな知識なんかなくてもゲットバスを楽しむことは十分にできるし、実際はどの面ではどのルアーを使い、どこそこのポイントを狙い…というデジタルな情報のほうが求められているかもしれない。

しかしゲットバスを通じて少しでも魚やルアー、そして釣りに興味を持ってもらえると嬉しい。ゲットバスのリアルな動きとリアルな感触。その根底には「釣りの楽しさを多くの人に伝えたい」という開発者の願いが込められているはずである。

プラグ-PLUG-



プラグは小魚をかたどったルアーで、ゲットバスに出てくるデフォルトルアー全6種類のうち、実に5種類を占める、強烈な色彩が印象的なルアーだ。

プラグが他のルアーに比べて特徴的なのがその動きである。前面に付いたリップと呼ばれる透明なプラスチック板の大きさ、角度によって、実に様々な動きを見せてくれる。

リップの角度が下に向いているプラグは引けば沈むように、上に向いていれば浮くようになっている。リップが大きいほど浮き沈みの幅も大きくなる。例えばこのゲームに登場する「SHALLOW CRANK」と「DEEP CRANK」のリップの大きさを比べてみてほしい。またルアーの動きに合わせて、ボディの重量やおもりの位置も調整されており、どの層を、あるいはどのくらいの大きさの魚を狙うかでプラグ一つ取っても多くの種類がある。

上級者用の「PENCIL BAIT」は表層で動かすため「トップウォータープラグ」とも呼ばれる。いくら引いても沈まない特徴あるルアーである。

このゲームにプラグが多いのは、単純にプラグでよく釣れるからで、同じ理由からあまり釣れないスプーンは存在しない。別に開発サイドがスプーンを嫌っているとかいうわけではない。ブラックバスに限らず、小魚を主食とする魚にはプラグが最も効果がある。



バサ兄いのフィッシング究極大全#3 ルアーを買ったら風呂で遊べ



ルアーといやあ、釣り好きな若人から老練な漁師まで、老若男女を問わず親しまれていることで有名な釣り具の代表格。釣具屋に行くと心惹かれ、つい買ってしまう…そんな魅力がルアーにはある。

なんかこう、綺麗だし、カッコイイし、なんか欲しくなっちまうんだなこれが。

俺にも覚えがある。20年も昔になるかねえ、釣りっ子だった俺は、練り餌とか板オモリとかヨリモドシとかを買うために、少ない小遣いを握りしめ、町外れにあるデカイ釣具屋(中原釣具店)によく通ったものさ。

そこで出会ったのが10㎝以上のプラグ。俺は一目で気に入って、気が付いたらレジへ持っていってた。確か800円で、俺の有り金はそれで全部吹っ飛んだ。そのころの俺の対象魚といやあ鮒やウグイ、せいぜいが鯉だったから、一体何を釣るんだよってくらいでかいそのニジマスプラグは、結局一度も釣りに持っていくことはなかった。そもそもルアー釣り自体当時はほとんどやってなかったしな。

とはいえ釣具屋に行く度に俺のルアーコレクションは着々と増え続けていった。突発衝動的になんか買っちまうんだね。

しかしそんなルアーにも活躍の場はあった。それが風呂だ。みんなも覚えがあるだろう。風呂でルアーを引いて遊んだ記憶が。

中でも感動的だったのがスピナーだ。ゲットバスにもスピナーベイトというのがあるよな。あれはベイトルアーというふさふさとスピナーが合体したものだ。俺が持っていたのは普通のスピナー。

…羽のような金属片がくるくると高速回転し、少しばかりの抵抗が手にかかる。その感触に一人感動していた。今思えば馬鹿野郎だが、そんなことがあったからこそ今の俺もあるんだな、としみじみ思う。スプーンも光が反射してとても綺麗だった。思ったよりイマイチ感バリクソールだったのが例のニジマスプラグ。やはり糸を付けて引かないと動いてはくれないようだ。

というわけで今回のためになる釣り話は終わりだ。

あ、最後に一つ。いうまでもなくルアーには鋭利な釣り針が付いている。3本まとまった碇針ってヤツだ。デカイルアーになるとあれが3つ以上も付いている。刺さったら大変だから、みんなも風呂で遊ぶときには注意してくれ。銭湯に持っていくのは控えたほうがいいぞ。



風呂で遊ぶならスピナーが一番。君もレッツトライ!!

参考文献/釣りキチ三平(講談社刊)

サーキット&ワインディングを攻めよう!

RACING JAM

担当:ずるずる

まずはコースに慣れることから!
比較的走りやすいサーキットコースと
ワインディングコースを走ってゲームに慣れることから!

クルマを選んだらコースにチャレンジ!!

腕に自信があればハイパワーで高性能なマシンを選べばいいし、そんなの扱えないよという人はコントロールしやすいコンパクトなマシンを選べばいい。けどそれはコースに出て走らなければ話は進まないので、マシンに慣れることも含めて、コースに出てみたい。

手始めにということで、ジムカーナ以外の4つのコース(サーキットコースで2つ)をみていこう。



幸いなことに、その4つのコースはレベル別になっているので、上達の具合や、自分のレベルに合わせて走るコースを選んでみよう。

今回は、初級、中級、上級、最上級の4つ。はたしてどこまで上れるかな?

サーキットコース/周回 初級 最高速アタック!



「初級」コースということもあり、やはりコースレイアウトはやさしくできている。でもそんなコースも選ぶマシンで大きく変わることもあるので、コースの下見は走りやすいマシンで行うのがいいだろう。1周できなきゃお金ももったいないしね!


「初級」コースというだけあってコース幅が広い!


街中コースならではの演出もまたいい。おっと危ねえ!

このコースは最高速を狙って走れるところ。となればハイパワーのマシンほど速く走れるはず。まあコースを暗記して、速く走れるラインを作ればいいんだけど、これもまた大変な作業なんだよね。でも「初級」ですから…。


少しでも高いスピードを狙って最速のラインをトレースだ!


閉所恐怖症の人ってこういうところが苦手になるのかな…。

サーキットコース/周回 中級 高速ドリフト!



「中級」のコースもサーキットコースのレースとなるので「初級」コース同様に覚えることに関してはそれほど問題はないと思う。問題は走り方。見出しの中


いかにもサーキットというところで走る。コース幅も十分だ!



パワーを生かすと…。あれ？アウトに…インを通らにゃ〜！

にあるように「ドリフト」をさせて走るのがこのコースの攻略になるのだが、となると選ぶマシンも少し考えていかないといけないのでは？「ドリフト走行」を考えたとき、「やりやすさ」を求めるとどうなるか。そこで考えつくのが後輪駆動のマシン！
この考えは、本物のマシンでの走り方を考えると出てくる答え。4WDではねえ、やはりドリフト走行はFRでなきゃ！（ちょっとこだわりすぎかな）あとは走るのみ！



どいつもこいつもドリフトだ〜ってど、どいてくれ〜！

ワインディングコース/一本道 上級 ヒルクライム！



「上級」コースになると1本道となるワインディングコースとなる。
このワインディングコースであるが、この次に紹介する「最上級」コースとの違いは、こっちが上りに対して向こうは下りだということ。上りの山道ってわけです！



お〜お〜！タイヤを減らしてますみんな！やるやる！



上る、ひたすら上る！そんでもってカーブもきつい！

実際に車を運転する人ならわかると思うが、山道を上るのと下るのとでは圧倒的に下るほうが気を使うんだよね。



前のマシンがドリフト！うおーっ前がわからん！



GTRを差しに！オラーッ！インを開けんかーっ！

下りよりはやさしいんだけどコースのレベルは「上級」ですから！手を抜くことは全然できませんよ！

ワインディングコース/一本道 最上級 ダウンヒル！



ワインディングのコースをひたすら下り続けるのがこの「最上級」コースだ！
同じワインディングコースである「上級」と何が違うかといえば「下り」のコースであること。分かります？ずっと下りなんですよ！怖いと思いませんか！



「最上級」コースはひたすら下る！下る！下る！



ちょっとしたストレートで加速をするが…この先は…



コースを覚えていないとかなり不安！右のマップで確認だ！

速く走るためにアクセルを踏み込むわけですが、下りなので、上りのときはケタはずれの加速をしてくれる！おーっ怖い！



右からすぐ左！うおーっ間に合うのかーっ！

となればどんな注意点が必要になるかはもう想像ができるでしょう。

そう、制動距離が増すということ！上りのときとは比べものにならない（ってどうやって比べる？）ほどブレーキに気を使うのがこのコースを「最上級」にしている理由だ。



とっとと！インに入りすぎ！早くラインに戻らなきゃ！

その難しさを少しでも解消しようとすると、考えなきゃならないのが自分が選んだマシンの重量である。えっ考えてない？ダメダメそんなの！



GT-FOURを追う！抜きどころだがその先は大丈夫か？

重けりゃあそれだけ慣性もつくのだから…となれば軽いほうがいい！ってことでいきなりポリシーを曲げる人、いるんじゃないかな？オレか？

6面のBGMイカしてます



稼いでも楽しいし、撃ちまくっても気持ちいい。連射付きならクリアも楽勝!?

担当：はまー

5人目の戦士、登場!!

実は、ブレイジングスターには隠し機体（&キャラ）がいる。出現条件は、「ネオジオ内部のカレンダーが『1998年2月14日』以降にプレイする」というもので、すでにこの号が発売される頃にはペプロスの下で君を待っているはず。



ペプロスより下へカーソルが移動できるようになる。

機体性能の位置付けは「技巧派」。パワーアップするとオプションのイオが装備され敵の弾を防いでくれるほか、レバーを入れた方向とは逆に攻撃が可能。さらにラピッドショット時は向きが固定され攻撃を集中させることもできる。

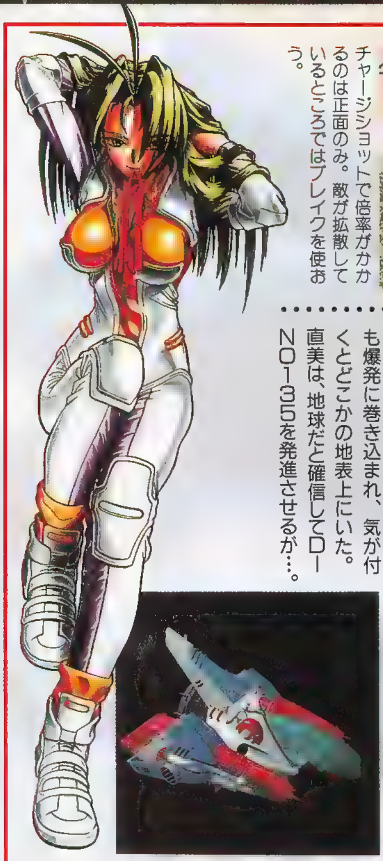
ところで、このバックストーリーに覚えのある人はいないだろうか?そう、彼女は前作パルスターのパイロットである「山崎 薫」の姉なのだ。薫は前作で行方不明の姉を追っていたので、もしかすると…?



チャージショットで倍率がかかるのは正面のみ。敵が拡散しているところではブレイクを使おう。

ストーリー

第一次地球外知的生命体迎撃部隊として出撃した直美。銀河中心部にて、敵機動惑星のエネルギーコアを破壊するも爆発に巻き込まれ、気が付くとどこかの地表上にいた。直美は、地球だと確信してDINO135を発進させるが…。



稼ぎ重視!

ステージごとの攻略に入る前に、まずはこのゲームにおける特徴的な点数システムについてフォローしておこう。

●ボーナスジュエルについて

敵を8機倒すごとに出現するジュエルは、8個取るごとに点数が上がっていくのは前回お伝えしたとおり。壊せるものは敵でなくともジュエル出現の対象となっている。ボス戦ではタイムボーナスを無視してミサイルなどを壊し続けたほうが、結局大量点につながるのだ。

●レートアップエンジェルについて

ジュエルを取っていくと、時折それらに混じってエンジェルが出現する。これを取らずに逃がし続けると、実は倍率がどんどん上がっていくのである。赤と青に点滅したら最高の128倍なので、チャージでは稼ぎづらいところで取り、ショットで一気に高得点を狙ってみよう。

●チャージショットについて

チャージで敵を倒すと敵の点数に倍率がかかるが、この法則には機体によって意外とバラつきがある。倍率の上昇率のほか、ショットゲージのレベル（4段階）ごとの最高倍率も違うのだ。

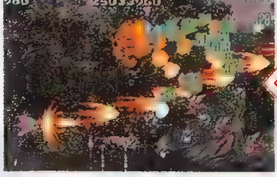
また、倍率の対象となるのは、あくまで「チャージショット1発ごと」である点に注意。例えばヘルハウンドのチャージはたくさんの波動砲を連射するが、倍率はその1発ごとに計算されている。倍率を上げるためには、先頭の1発だけで何機もの敵を撃ち抜かなければならない。

ちなみに、ブレイクした時の攻撃で倒した場合は、常に一定の倍率がかかる。1度にまとめて倒せないところでは、ブレイクで平均して倍率を稼いだほうがいい場合もあるので覚えておこう。

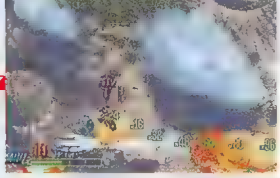
機体別倍率上昇テーブル

	撃破数												ブレイク
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
ヘルハウンド	16	24	32	48	64	80	96	128					16
ウィンディナ	8	16	32	64	80	96	128						8
アリュウステイルム	2	4	8	12	16	24	32	48	64	80	96	128	2
ペプロス	16	24	32	48	64	80	96	128					16
DINO135	24	32	48	64	80	96	128						16

※ショットレベルが上がるごとに色が変わる部分まで上限が上がる



縦に広がっているとほとんど稼げない。

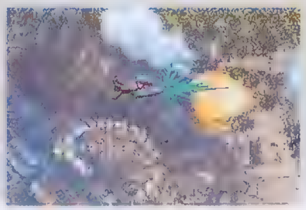


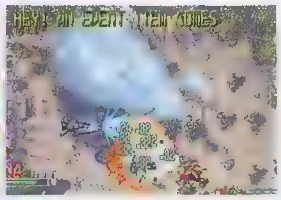
横一列の編隊に対しては一気に倍率がかかるが、

コロニー上空

スタート後しばらくは、ほんの小手調べといったところ。まだパワーアップしていないが、適当にショットを撃っていれば難なく進める。慣れてきたら、チャージで稼いでみよう。

しばらく進むと、やや堅めの中型機が出現する。とは言え、適当に撃ち込んでいれば壊せる弾ごとすぐに破壊できるだろう。倒すのが遅れると爆風に紛れて通常弾が飛んでくるので、それだけは注意。


最初のザコは、1機目を急いで倒すと5機目が出てくる（どうでもいいことだけど）。


軽く誘導してくるザコは、次のパネル編隊とまとめて稼げる。

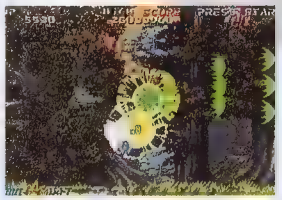

中型機のくせに倍率がかかる。チャージ&ブレイクで高得点チャンス！

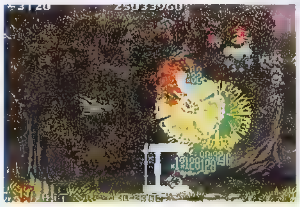
森林地帯

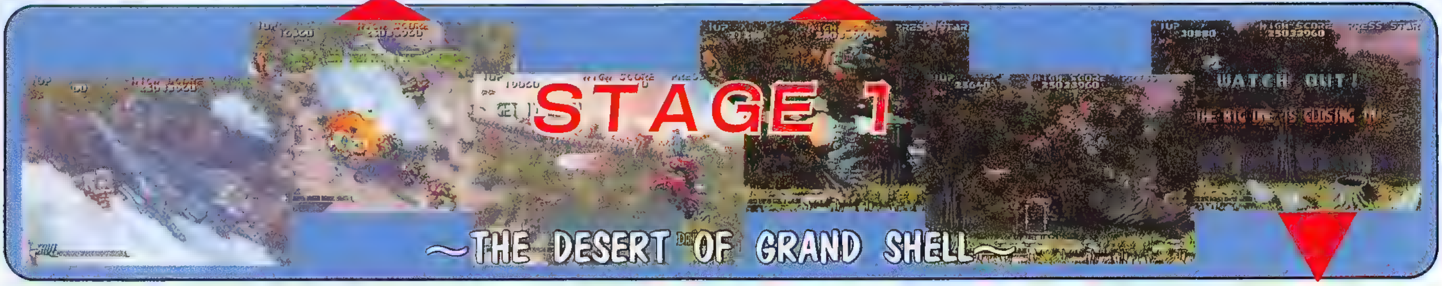
中型機の後、右下に「デンジャー」が表示されたら森林地帯に突入する。高速で地形（地面）がスクロールしてくるので、なるべく画面の上のほうにいよう。

森の中に入っても、敵は多くなるが、特にキツい攻撃はない。画面後ろ中央で構えていれば、特に問題なく進むことができる。途中ザコをたくさん放出するハッチが2回出現するので、チャージで稼いでみるのもいいだろう。

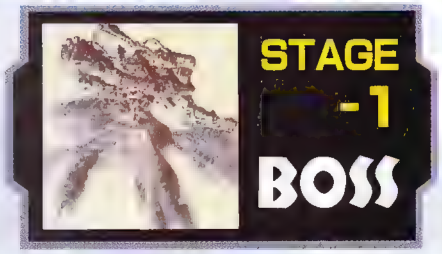

へたなところにジュエルを出してしまうと取れなくなるので注意。


画面上下から青い堅めのザコが出現。ジュエルを取りに行くときは注意。

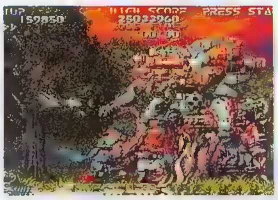

ウィンディナ・アリュスティルムは稼ぎのチャンス！そのほかの機体はブレイクで。



STAGE 1
～THE DESERT OF GRAND SHELL～

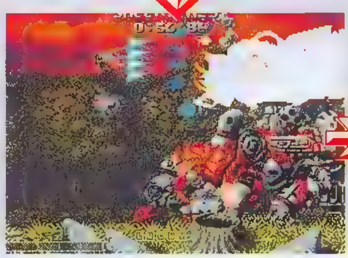


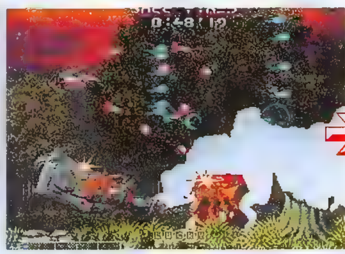
メッセージが出た後、石碑を破壊しながらボスが登場する。いきなり突進してくるので、ぶつからないよう画面後ろへ移動すること。


ここまでくるので注意。ちなみに、タイマーが動き始めるまではダメージを与えられない。

攻撃のほうは、さすがにステージ1だけあっておとなしい。大きく3つのパーツに分かれており、下部の本体、上部の砲台、そして上部に付いているバルカン連射砲台で構成されている。倒し方の一例は、連続写真で解説しよう。


まずは張り付いてバルカン砲台を壊す。最初は必ず斜め下に撃つので大丈夫。


次に上部のパーツに撃ち込む。ホーミングミサイル&機雷をついでに壊せる。


本体のみになったら、なるべく上のほうからラピッドショットで攻撃しよう（通常弾が見にくいため）。


稼ぐときは、時間ぎりぎりまでホーミングを壊し、ジュエルを出そう。

クリア重視！

本作は特徴的な点数システムを採用しているが、べつに稼がないとクリアできないというわけではない。ドラマチックな展開を楽しみつつエンディングを目指す人は、以下のことに注意すべし。

●ジュエルは取らない！

ブレイジングスターでは、点数を稼ごうとするとゲームレベルがどんどん上がっていく。レベルが上がると「敵が堅くなり」「弾の量が増え」、特に6～7面がかなり難しくなってしまう。よって、クリア重視でいくなら最重要得点源であるジュエルはすべて見逃そう。これだけでクリアはグッと楽になるはず。


ジュエルさえ取らなければ、6～7面をショットパワーに任せてゴリ押しできる。

●ボスは速攻命！

プレイ時間もレベルに関係している。強制スクロールの道中はどうしようもないが、ボス戦では稼がず急いで倒すことを心がけよう。

●害のない敵は逃がす！

さらに、撃墜率によっても難度は上昇する。ただ、これに関しては倒さないと危険な敵のほうが多いので、ムリに撃ちにいかない程度に考えていればいいだろう。

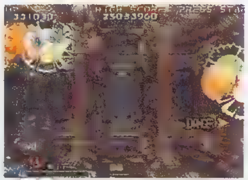
コロニー通路

疑似3Dスクロールの背景のなか、ひたすら奥へと突き進んで行くステージ2前半。ここは地形はなく、空中戦となる。ザコの数は増えているものの、そんなにキツいところはないはず。稼がないのであれば、ラピッドショットだけを撃ちまくっていれば余裕で抜けられる（アリュスティルムは、あまり連射せずにノーマルショットで進む）。



大型機はホーミングミサイルを撃ってくるが、とくに問題なし。

ちなみに、このエリアは「敵の早回し」ができる。素早く片付けていくと、最後にボーナスジュエルが大量に出現するぞ。



横に並んで出現する編隊は稼ぎチャンスだ。



将来的には、下手に倍率を狙うよりも高得点を望める。稼ぐときは必ず出現させよう。

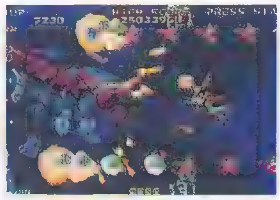
コロニー外

スペースコロニーを出た後は、再び空中ザコとの戦いになる。ここから敵の量が一気に増えるので、気を引き締めていこう。

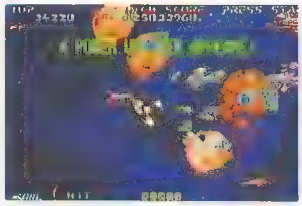
とは言え、稼ぐことを考えないのであれば、画面後ろでラピッドショットをバリバリ撃ちまくっているだけで簡単に抜けられるはず。ロボットを中心に狙い、拡散通常弾を撃たせないように心がけていれば大丈夫だろう。



紫のロボットはホーミング弾を大量に発射する。稼ぐなら必ず撃たせよう。



ロボットは残すと危険。ラピッドショットで素早く片づけよう。

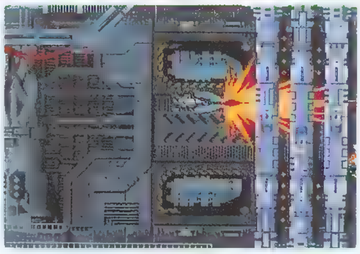


ラストのザコが大量に出現するところは、こまめにアイテムを取りつつブレイク連発。



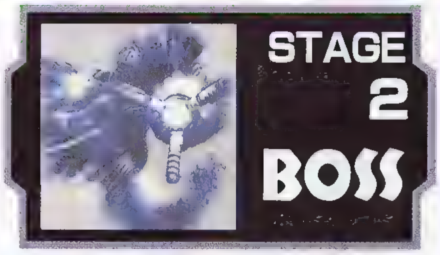
エアロック

通路の突き当たりでエアロックが閉まってしまうが、これは一定時間で勝手に壊れるのでご心配なく。が、一応撃ち込み点が入るので超連射してみよう。



奥に引っかかっているロボットは、アリュスティルムなら倒せる。さすが稼ぎ用!?

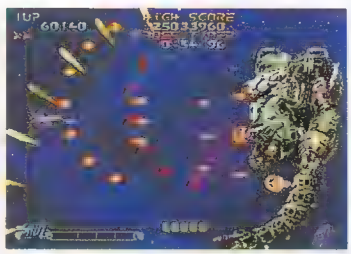
壊れる時のボスのレーザーにも当たらないので、ここは楽勝。



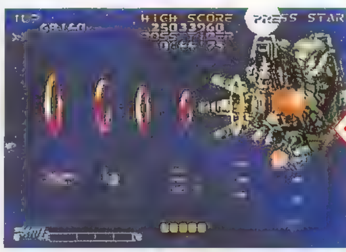
最初の顔見せの後、画面上に消えていくが、次に画面右上・右下と高速で移動するので、ボーッとして体当たりされないように。

●第1形態

最初は両手から5WAY弾＆リングレーザー、それと尻尾（？）から扇状に放たれるレーザーで攻撃してくる。



一瞬ビビるが、弾速は遅いので落ち着いて間に入ろう。自機の判定はかなり小さい。



一応この攻撃がくる前に次の形態にさせることはできる。が、もし撃たれても問題ないはず。

●第2形態

本体に一定ダメージを与えると、今度は機雷＆青いレーザーの複合攻撃、そして波動砲の繰り返しとなる。

●第3形態

最後は画面内を跳ね回りつつ、放射状に通常弾をバラまいてくる。いかんせんボスが大きいのでかなり避けづらい印象を受けるが、実は画面の一番後ろにいれば体当たりはくらわない。しかしかなり近い位置で通常弾を撃たれることになるので、なるべく上下の広いほうへ避難したほうがいいだろう。



レーザーが意外に避けにくいので、多少大げさに動くように。機雷は放っておくと2ウエイ弾に破裂するので、絶対に撃ちもらさないこと。



波動砲は一番上か下にいれば当たらない。



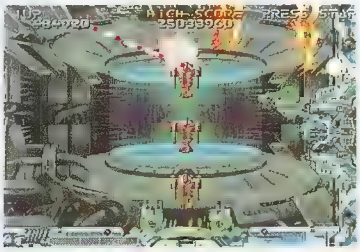
動き方は決まっているので、覚えてしまえば画面左までくる前に倒せる。

軌道エレベーター手前

ボス直前でいったんスクロールが停止し、画面下のハッチや上方から出現するザコと、ボスのパーツからのバルカン&リングレーザー連射という同時攻撃を受ける。

さっさと進むのであれば、まずスクロール停止前に下部のハッチ&砲台を速攻で壊してしまい、ボスパーツにも張り付いてラピッドショットを連射。機体によっては攻撃される前に壊してしまえる。

稼ぐ場合は、下のハッチからラッキーパネル編隊が出現するまで粘らなくてはならない。バルカン砲台を2つとも壊してしまうと、リングレーザーが自機を狙うようになるので、かえって厳しい。バルカン砲台を1つだけ残し、画面上方でロボットを始末しよう。

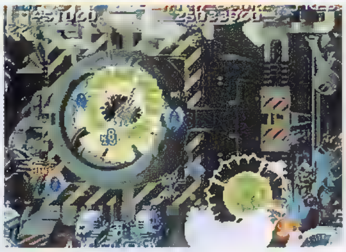

本体は意外と柔らかいので、焦って撃ちまくるとすぐに壊れてしまう。注意。

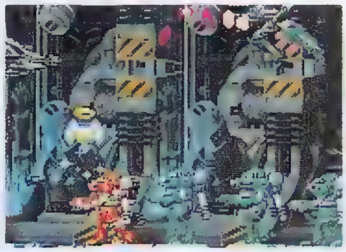
宇宙ステーション入り口

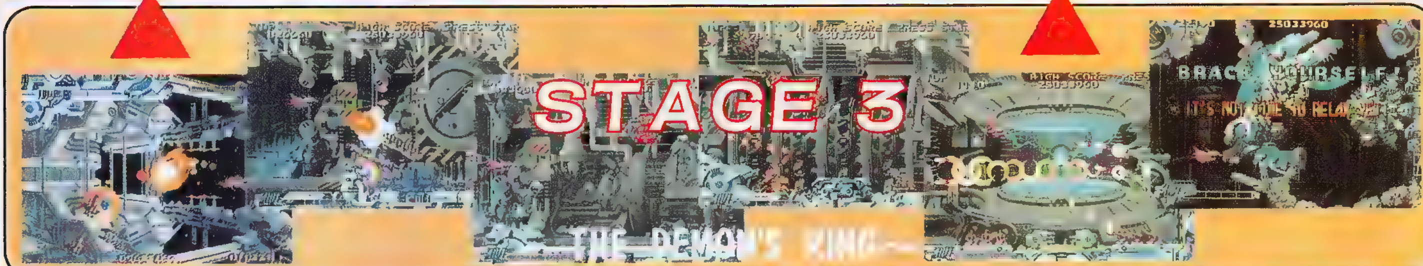
さすがに3面あたりになると、敵の攻撃も激しくなってくる。特に、画面上下や後ろからの攻撃が増えるので、危険なポイントをしっかりと把握しておこう。

途中、大量のゴミを放出するジェネレーターが2基並んでいるところがあり、かなりの倍率&ジュエルを稼ぐことができる。が、画面端までもずっとゴミを出し続けるので、あまり無理をするとジュエルを逃したり、最悪やられてしまうこともあるので、深追いは禁物。

ちなみに、この面に登場する歩兵（スキッジィドマン）の編隊は、緑の量産機を先に倒してから赤い隊長機を破壊すると、最高2000点まで点数が上がる。倍率もかかるので、エンジェルなども使ってうまく倒してみよう。


普通に進むぶんには何でもないところだが、稼ぐ人には最難関!?


こいつらが問題の歩兵編隊。最高倍率なら25万6000点だ。

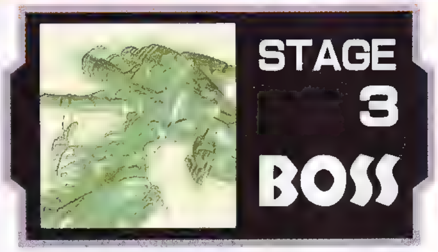


宇宙ステーション内部

ステージ中盤にある異様に堅い管制塔（？）が見えたところで、画面後ろの上下にザコが出現する。弾を撃たれるとやっかいなので、あらかじめチャージやブレイクを使って速攻で始末してしまおう。

ちなみに、この管制塔はゲーム的には特に影響がないので、無理に撃ちにいく必要はない。

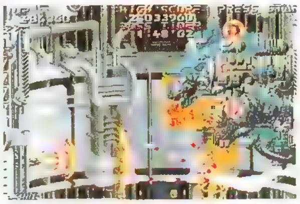

ここはブレイクを使うほうが無難。

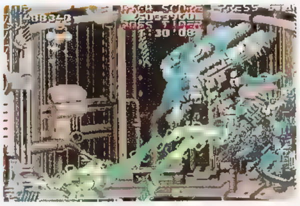


ボスパーツを壊すと、軌道エレベーターを高速で降下しながら、ステージ3のボスとのドッグファイトとなる。

●第1形態

壊せる大きな誘導エネルギー弾とイナズマ状のレーザー、それに尻尾からの短形3ウェイレーザー連射と、上部パーツの体当たり&垂直レーザー攻撃を繰り返してくる。


まずは尻尾から。そんなに堅くないが攻撃がいやらしいので慎重に。

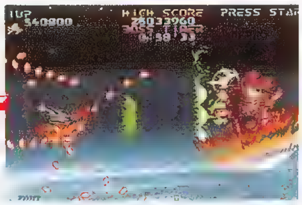

イナズマレーザーは、消える瞬間に重なっていなければ死ぬことはない。壊せる弾は問題なし。


一瞬ボスが素早く動いたら突進の合図。レーザーは画面一番後ろにいれば当たらない。

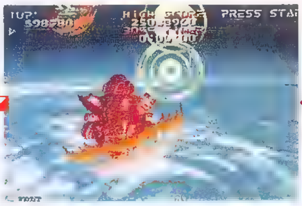
●第2形態

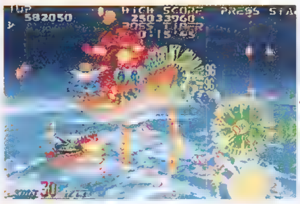
上部パーツを破壊した後は、鬼のような通常弾連射、体当たり＋緑色のサークルレーザー、そして機雷&放射状に通常弾連射の順に攻撃してくる。稼ぐ人はここが勝負どころだ。

この後は特に厳しいところはないが、地形の影に隠れているレーザー砲台が2基いる。出現してもしばらくは攻撃してこないので、画面前に出てレーザー発射前に壊してしまおう。

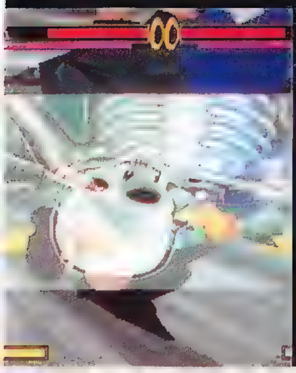

大きく避けようとせず、間に入って微調整しよう。弾を撃っていれば、処理落ちして避けやすくなる。


体当たりは、画面の一番後ろにいれば当たらない。


前のほうに出てサークルレーザーを誘導しつつ、逆コの字を描くように画面端を移動すればOK。


こうなったら無理に撃ち込まず、画面下方で機雷の始末に専念しよう。





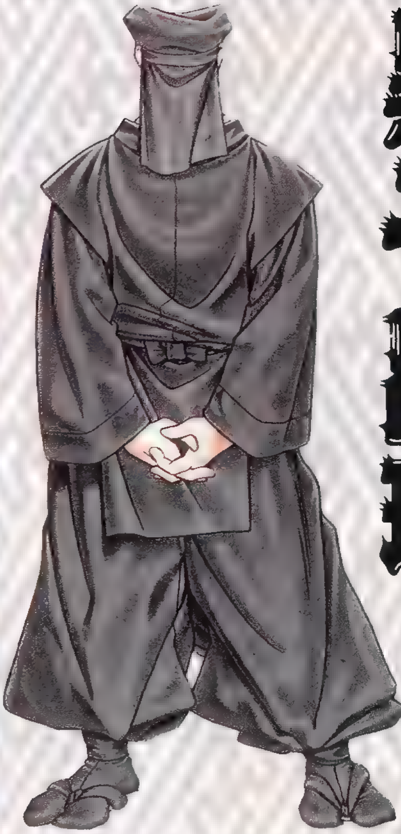
やはりいた、あの方…

侍魂 SAMURAI SPIRITS™

「侍魂」の最後の隠し玉として存在したのは、なんと黒子だった！今回はその紹介と、各キャラの主なコンビネーションを紹介。

担当：珈琲　　©SNK 1997

黒子出現！



最後の侍キャラクターの使用コマンドがついに公開。皆さんご存じの新（?）キャラクターは、あの黒子。使用方法は…、

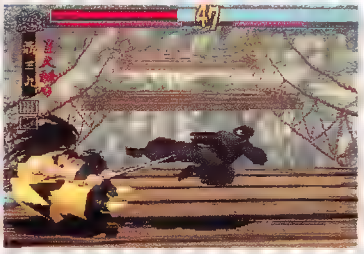
●キャラクター決定時にD＋Aで決定し、

●剣質決定時にB＋Cで決定する、というもの。

しかし、注意しなければならないことがある。黒子は対戦の時のみ使用可能で、CPU戦に戻ると黒子を選んだ時にカーソルがあった位置のキャラクターになってしまうこと。修羅、羅刹の区別はないこと。この2点に注意して、「侍魂」のあるゲーセンに直行しよう。



ついに黒子も3Dデビュー。その実力に変化は?



性能は半蔵に近いものがあるらしい。半蔵ファンには朗報!?

黒子必殺技表

技名	コマンド
罰	←↙↓↘→C
雷	→↘↓↙←C
砕	↖C
麟	↓C
雹	↘↘C
霞	↙C
上段当て身	→B+C
中段当て身	↙B+C
（中段当て身成功時）	
中段当て身〜転	↙B+C成功後、入力なし
中段当て身〜落	↙B+C成功後、A
中段当て身〜罰	↙B+C成功後、B
中段当て身〜雷	↙B+C成功後、C
巴投げ	↙C
蜘蛛走り	↓↘→D
黒子流もず落とし	怒りMAX時、→↓↘A+B

各キャラコンビネーション

ハイパーネオジオ64版サムライスピリッツにはコンビネーションというものが存在する。これらは必殺技並みの重要性がある。様々なレバー入れ攻撃と相まって、ボタンを押す度に違う技が出るという新鮮な驚きがあることだろう。ここではそのコンビネーションを一挙公開だ。

覇王丸

●松風剛斬	A・B
払い斬り	A
薙ぎ返し斬り	B
●疾風斬蹴	A・A・B
払い斬り	A
払い返し斬り	A
連携豪傑蹴り	B（しゃがみガード不可）
※A・Aで疾風連斬	
●轟砕天地	しゃがんでA+B・→B
地天刀斬	しゃがんでA+B
飛燕返し	→B
●双豪	↘↘B・B
豪柄	↘↘B（しゃがみガード不可）
豪拳	B

牙神幻十郎

●快刀連刃	A・A
両手払い斬り	A
払い返し斬り	A
●邪光連華	←A・B・B
撲柄	←A
灯籠砕	B
瀧割	B
※←A・Bで邪連砕	
●連環足刀	←B・B
連環足刀　一蹴	←B
連環足刀　二蹴	B（しゃがみガード不可）
●やくざ礼儀	→B・B
博打蹴り	→B
罵褒拳	B（しゃがみガード不可）
●やくざ礼儀　裏	→B・↓B
博打蹴り	→B
裏払い	↓B（立ちガード不可）
●肘打連携割砕刃	→→B・B
剃刀肘打	→→B
連携割砕刃	B
●地獄作法　馴染	→A+B・A・B
裏当て	→A+B（しゃがみガード不可）
鉤突き	A（しゃがみガード不可）
縦両断	B
※→A+B・Aで地獄作法　初。	

橘右京

●夢想二連（コンビネーション3）	➡B・B
滝のぼり	➡B
振り下ろし斬り	B（しゃがみガード不可）
●水平連斬（コンビネーション5）	A・A
水平斬り	A
上段斬り返し・改	A
●流雲連撃（コンビネーション6）	↘B・B
こじり打突	↘B（しゃがみガード不可）
回転斬り返し	B

磐馬

●連続突き	A・A・B
上段突き	A
上段連撃	A
正拳突き	B
●雪崩式圧破	A・A・➡B・A・B
上段突き	A
上段連突き	A
右払苦	➡B
零号圧破	A
弐号圧破	B
※A・A・➡Bで左連拳弐之型 A・A・➡B・Aで猪突猛進拳	
●雪崩式払苦	A・A・⬅B・A・B
上段突き	A
上段連撃	A
肋砕拳	⬅B（しゃがみガード不可）
零号圧破	A
右払苦	B
※A・A・⬅Bで左連拳参之型 A・A・⬅B・Aで猪突猛進拳	
●馬殺し	A+B・B
上段豪拳	A+B
磐馬パンチ	B
●牛殺し	➡A+B・➡A・B
打ち挟み	➡A+B（しゃがみガード不可）
頭震突	➡A・B（しゃがみガード不可）
●熊殺し	⬇A・B・B
足払い	⬇A
瓦割	B（しゃがみガード不可）
弐号圧破	B
●三連半月崩し	⬇A・A・A
足払い	⬇A
足払い	A
足払い	A
※⬇A・Aで半月崩し	
●半月崩し・改	⬇A・A・B
足払い	⬇A
足払い	A
伸び打ち膝	B（しゃがみガード不可）
●百壱圧破	⬅A・B・A・B
零号圧破	⬅A
壱号圧破	B
零号圧破	A
壱号圧破	B
●二段圧破	⬅A・➡A+B
零号圧破	⬅A
弐号圧破	➡A+B
●瓦割圧破	↘A・➡A+B
瓦割	↘A（しゃがみガード不可）
弐号圧破	➡A+B

ナコルル

●双猫螺旋円舞	A・A・B・⬅B
猫爪突	A
双猫爪	A
円舞蹴	B（しゃがみガード不可）
弧円蹴	⬅B（しゃがみガード不可）
※A・Aで双猫爪、A・A・Bで双猫円舞	
●猫突弧円蹴	A・B
猫爪突	A
弧円蹴	B（しゃがみガード不可）

色

●マトゥラー	A・A・B
第13の斬り	A
第27の斬り	A
第40の斬り	B
※A・Aでカイラース	
●ハリドワール	A・A・➡B
第13の斬り	A
第27の斬り	A
第50の斬り	➡B
●ウッタラーカンド	A・B・⬆B
第13の斬り	A
第29の斬り	B
第60の斬り	⬆B
※A・Bでアマルナート	
●アラーハーバード	A・A・↖B　HIT後⬅B
第13の斬り	A
第27の斬り	A
第70の斬り	↖B
第80の斬り	⬅B
※A・A・↖Bでヴァーラーナスィー	
●ジャガンナート	➡➡A・B・↘B
第6の斬り	➡➡A（しゃがみガード不可）
第18の斬り	B（しゃがみガード不可）
第1の斬り	↘B（しゃがみガード不可）
※➡➡A・Bでガヤー	
●ラーメーシュワラム	➡➡A・B・↖B
第6の斬り	➡➡A（しゃがみガード不可）
第18の斬り	B（しゃがみガード不可）
第20の斬り	↖B
●ウッジャイン	↙A+B・B
第8の斬り	↙A+B
第26の斬り	B
●ドワールカー	↙A+B・↖B
第8の斬り	↙A+B
第28の斬り	↖B
●クルクシェートラ	↙A+B・⬇B
第8の斬り	↙A+B
第30の斬り	↙B
●ガンガーサーガル	↙A+B・↗A
第8の斬り	↙A+B
空華・吽	↗A
●カーンチープラム	⬇B・➡B
第20の斬り	⬇B
第90の斬り	➡B（しゃがみガード不可）
●ヴァイディヤナート	B+C・↘B
第4の斬り（ガード不可）	B+C
第1の斬り	↘B（しゃがみガード不可）
●カニヤークマリ	しゃがみA+B、➡B （1発目ガードされると当たる）
第11の斬り	しゃがみA+B
第90の斬り	➡B
●第1の空華・阿	↗A・A
空華・阿	↗A
第28の斬り	A（しゃがみガード不可）
●第2の空華・阿	↗A・B
空華・阿	↗A
第30の斬り	B
●第4の空華・阿	↗A・C
空華・阿	↗A
空華・阿	C
●第1の空華・吽	↘A・B
空華・吽	↘A
第1の斬り	B（しゃがみガード不可）
●第2の空華・吽	↘A・C
空華・吽	↘A
空華・阿	C
●第3の空華・吽	↘A・D
空華・吽	↘A
空華・吽	D

蒼月

●蒼連水・長月	A・A・A・B
月断	A
半月	A
螺旋刃	A
月下螺旋刃	B（立ちガード不可）
※AAで蒼連水・睦月、AAAで・文月	
●蒼連水・卯月	A・B
月断	A
残月	B
●蒼連水・極月	A・A・B
月断	A
半月	A
風月刃	B
●月乱れ・月破	➡A・⬊B
月跳ね	➡A（しゃがみガード不可）
月破	⬊B（しゃがみガード不可）
●月乱れ・祓い	➡A・⬇B
月跳ね	➡A（しゃがみガード不可）
月祓い	⬇B（立ちガード不可）
●蒼連脚	B+C・Bor⬊Bor⬇B
蒼連脚・月朔	B+C
蒼連脚・如月	B+C・B…
蒼連脚・水無月	B+C・⬊B…（しゃがみガード不可）
蒼連脚・霜月	B+C・⬇B…（立ちガード不可）
●月惑い	⬊B・B
月破	⬊B（しゃがみガード不可）
月惑	B（しゃがみガード不可）
※月惑いから蒼連脚の如月or水無月or霜力に移行できる	
●月連脚・惑	⬇A・A・B
月流れ	⬇A（立ちガード不可）
月雫	A（立ちガード不可）
月惑	B（しゃがみガード不可）
※月惑から蒼連脚の如月or水無月or霜力に移行できる。⬇AAで月連脚・雫	
●螺旋舞	A+B・⬇A+B
螺旋刃	A+B
月下螺旋刃	⬇A+B（立ちガード不可）

火月

●八熱地獄・無間	A・A・A・B・➡B
暴打	A
地獄突き	A
紅蓮拳	A（しゃがみガード不可）
裏紅蓮拳	B（しゃがみガード不可）
爆烈拳	➡B（しゃがみガード不可）
※A・Aで八熱地獄・等活、A・A・Aで衆合、A・A・A・Bで・大焦熱。	
●八熱地獄・焦熱	A・A・B
暴打	A
地獄突き	A
轟炎拳	B
●八熱地獄・大叫喚	A・A・⬇B・B
暴打	A
地獄突き	A
地掃腿	⬇B（立ちガード不可）
火炎落	B
※A・A・⬇Bで八熱地獄・叫喚	
●肘打顔面拳	⬊A・B
肘打	⬊A（しゃがみガード不可）
顔面裏拳	B
●飛炎烈震拳	しゃがみA+B・A+B
右飛炎拳	しゃがみA+B（しゃがみガード不可）
炎震拳	A+B
●踵鎌	➡A・⬅B
膝蹴り	➡A（しゃがみガード不可）
踵落とし	⬅B
●牙炎拳	⬊A+B・B
地獄落	⬊A+B（しゃがみガード不可）
左飛炎拳	B（しゃがみガード不可）
●双炎牙	B+C・B
怒火撃	B+C（しゃがみガード不可）
左飛炎拳	B（しゃがみガード不可）
●飛炎烈火拳	⬅➡B・B・A
紅蓮拳	⬅➡B（しゃがみガード不可）
裏紅蓮拳	B（しゃがみガード不可）
右飛炎拳	A（しゃがみガード不可）
※⬅➡B・Bで紅蓮双拳	
●灼熱轟炎拳	⬅➡B・B・B
紅蓮拳	⬅➡B（しゃがみガード不可）
裏紅蓮拳	B（しゃがみガード不可）
轟炎拳	B
●紅蓮爆炎掌	⬅➡B・B・➡⬇⬊C
紅蓮拳	⬅➡B（しゃがみガード不可）
裏紅蓮拳	B（しゃがみガード不可）
肘打炎迅掌	➡⬇⬊C（投げ）
●烈火破吼山	⬅➡A・➡A+B・➡➡A+B
焔裁き	⬅➡A（しゃがみガード不可）
焔突き	➡A+B（しゃがみガード不可）
破吼山	➡➡A+B
※⬅➡A・➡A+Bで烈火双炎刃	

ガルフォード

●GC2	A・A・A
スクリューブロー	A
サイドスレイ	A
サイドバスター	A
※A・AでGC1	
●GC3	A・A・➡A
スクリューブロー	A
サイドスレイ	A
スラッシュエルボー	➡A（しゃがみガード不可）
●GC4	A・B
スクリューブロー	A
スラッシュキック	B
●GC5	⬊B・B
ライトニングキック	⬊B（しゃがみガード不可）
バックライトニングキック	B（しゃがみガード不可）
●GC6	⬅B・⬇A+B
ローリングスラッシュ	⬅B
グランドローリングスラッシュ	⬇A+B
●GSC2	➡➡B・⬅B・➡A+B
ライジングシュート	➡➡B（しゃがみガード不可）
ライジングヘッド	⬅B（しゃがみガード不可）
ライジングボレー	（ヘッドヒット後）➡A+B
※➡➡B・⬅BでGSC1	
●GSC5	➡➡B・⬇B・⬅➡A+B・➡⬇⬊B+C
ライジングシュート	➡➡B（しゃがみガード不可）
ライジングスライダー	⬇B
ライジングシュートセカンド	（⬇Bヒット後）⬅➡A+B
ライジングダイブヘッド	➡⬇⬊B+C
※➡➡B・⬇BでGSC3、➡➡B・⬇B・⬅➡A+BでGSC4	

服部半蔵

●闘	A・A・A・A
刃	A
即	A
哀	A（しゃがみガード不可）
怨	A（しゃがみガード不可）
※A・Aで臨、A・A・Aで兵	
●者	A・A・B
刃	A
即	A
縁	B
●皆	A・A・C
刃	A
即	A
誓	C
転ばし	
●列	⬇A・A・B
虚	⬇A
幻	A
流	B
※⬇A・Aで陣	
●在	⬇B・B
廻	⬇B
闇	B（しゃがみガード不可）
●前	⬊B・⬇A+B
劉	⬊B（しゃがみガード不可）
巴	⬇A+B

リムルル

●熊爪双掌	A・A・B
熊爪突	A
周翼破	A
双掌破	B（しゃがみガード不可）
※A・Aで熊爪翼破	
●螺旋双破	A+B・B
螺旋斬	A+B
螺旋双破	B
●跳蹴崩	⬅B・B
跳蹴	⬅B
崩蹴	B

第4形態に「ダークソード」登場!

卒業前にもうひと花! 攻略前線、驀進中!!

RAIDEN FIGHTERS 2
OPERATION HELL DIVE

隠し機体だけでなく、2周目モードまでもが追加! これが最終形態なのか!?

担当：GED

第3形態の隠し機体

情報公開が1月ほど遅れてしまってスマン。遅ればせながら第3形態で使える隠し機体をざっと紹介しよう。

以下の隠し機体を使うには、稼働日数が6週間を超えている「第3形態」であることが条件。

この形態での隠し機体は5種類あり、コイン投入後のタイトル画面で下記の操作を行うことで使用することができる。各機体の使い方はそちらを参照してほしい。

ミクラスとフェアリーの使用時に注意してほしいのが、「ボンバーで敵弾を消せない」という点。とはいっても、パートナーが敵弾を消してくれないというだけで、自機はちゃんと無敵状態（体当たりはダメ）になっている。同時壊しには向かないかもしれないが、ちゃんと緊急回避に使っていけるので安心してほしい。

第4形態でさらに新モード追加!

稼働日数が10週間を超えると第4形態になり、隠し機体「ダークソード」とニューモード「エキスパートステージ」がセレクト可能になる。

「ダークソード」の使用コマンドは、右を参照。「エキスパートステージ（2周目）」は、第4形態でスペシャルステージの設定がONになっていれば、スタート時にセレクト可能だ。

この号が出る頃には、第4形態になっているところが多いと思うので、さっそく試してみてほしい。

「ダークソード」使用コマンド

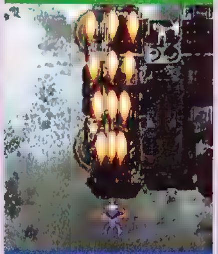
ショットを押しながらスタートし

⇦

「?」でレバーニュートラル状態のまま決定

ショットを押しながらスタートし「?」で

レバー右下＋決定



ミクラス

ショット幅と連射性能はイマイチだが、敵に張り付いたときのパワーはかなりのもの。ボンバー時のバーナーに弾消し能力はないが、自機は敵弾に対して無敵になっている。

レバー下＋決定



ブルージャベリン

移動スピードはライデンベータと同程度。ジャッジと違って画面は見やすいものの、ショットパワーは劣る。ボンバーはジャッジと同じディメンションマイン。

レバー右＋決定



ライデンmk-Ⅱβ

ノーマルタイプよりスピードが速く、ワイドショットなのでかなり使いやすいのだが、ショットパワーが弱く、ボスでは長期戦を強いられるのがちとキツイ。ボムは即効性なので、ノーマル版と違って緊急回避に使っていける。

ボンバーを押しながらスタートし、好みの機体で

決定



スレイブ

移動スピードはそこで合わせた機体ものになるので、自分の制御しやすいスピードの機体で決定しよう。ワイドショットで張り付いたときの攻撃力は、ジャッジやミクラスのそれをよりも上。スピード狂はジャッジで、ボンバー性能重視なら、ヘルダイバーがいいだろう。

ショットとボンバーを押しながらスタートし、「?」で

レバー右下＋決定



フェアリー

ショットはスレイブと同じワイドショットで、ボンバーはミクラスと同じバーナー。スレイブ同様、接近時のパワーはかなりのもの。スピードは速くないが、判定が小さいので弾よけはしやすいはずだ。

連射に関する私的見解

スレイブのセミオート連射は非常にすばらしい。連射装置がなくてもほとんど連射装置と変わらない連射ができるのである。しかもかなりぬるい連打で。この具合の良さは、筆者が体験したセミオート連射のなかでもトップクラスのものだろうと思われる。

惜しまれるのは、これが全機体の標準装備でなかったこと。ソフト連射が標準装備されないのなら、こういったすぐれたセミオート連射を他の機体にも採用してほしかった。これは決してこの作品をけなしているわけではなく、ほとんどのシューティングゲームプレイヤーが感じているであろうことである。ないからダメというつもりはないが、あればさらに快適に遊べることは間違いない。

ステージ（湿地）

●スタート直後、画面左から出てくる戦車3台のうち、2台目の戦車（上に移動するヤツ）を逃すと、右から出てくる戦車が1台多くなる。これを壊すとミクラスが出現。



2台目の戦車を破壊せず、そのまま上に逃がしてやる。



すると右からの戦車が4台になり、最後の戦車を破壊すると、そこにミクラスが出現する。

●A10（中型機）を弾を撃つ前に壊すとクイックショット。（5000点→5万点）

●MA1（中型機）を弾を撃つ前に壊すとクイックショット。（2000点→2万点）





●9機出現するMA1をすべてクイックショットで壊すとフェアリー出現。



木の上にある黒いヤツが、その水たまり。

●右写真の水たまりに重なっているとミクラス出現。

●LA5（中型機）を弾を撃つ前に壊すとクイックショット。（1万点→10万点）

●LA5（中型機）を逃げる時に壊すとミクラス出現。

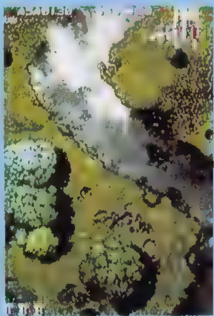


●ボスの前方砲塔を同時に壊すと同時破壊ボーナス。（10万点）

●ボスの後方砲塔を同時に壊すと同時破壊ボーナス。（10万点）

2面で注意すべきは、中型機とミクラスが絡む3カ所だけ。まあ最初のミクラスは、中型機の弾を一回避けてから4台目の戦車を撃てばいいのだから問題ないだろう。クイックショットが取りたければ、ここでボンバーを使ってしまってもいい。

次のミクラスは、MA1ラッシュの直後。スピードの速い機体なら左の連続写真のようなパターンにしてしまえば簡単だ。フェアリーが出てもとりあえず無視し、ミクラスを優先させよう。フェアリーはボンバーと一緒に後で回収すればいい。



MA1を9機すべて破壊したら、画面上部で池を待つ。右上の木を目印にしてラインを合わせよう。



ミクラスに重なって勲章を回収したら、急いで左のフェアリーとボンバーアイテムを回収して下へ。

A10を破壊したら、ザコの弾に注意しつつスレイブを回収し、LA5に備えて右上へ。このとき周囲にザコ戦車がうろちょろしているが、無理に撃ちにいかず、弾を封じたり誘導したりして右上をキープする。ここで撃たれる弾はすべて遅いので楽にかわせるはずだ。

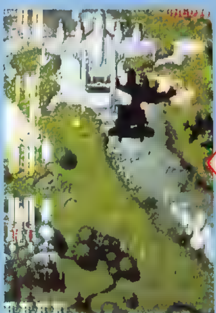
左下から上がってくるLA5は、クリア重視なら正面で撃ち込みながらボンバーを1発使ってしまえば楽勝。ノーボンバーでミクラスを狙うなら、左の連続写真のように完全パターン化してしまおう。



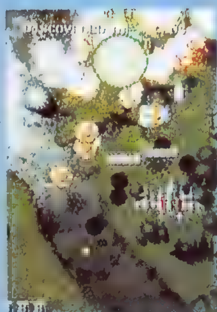
ザコ編隊の弾を引きつけて徐々に下がり、中型機の弾も一緒にかわす。



そしてまた上へ行き、下がりながら中型機の弾をかわす。このとき、速弾を撃つ戦車を壊しておくこと。



今度は左に切り返し、浮遊機雷を処理しつつザコ戦車を破壊しに行く。



中央に戻り、逃げようとするLA5を破壊すればミクラス出現！

BOSS

クリア重視なら、重なって撃ち込んでさっさと第2形態にし、正面で撃ち込んで倒してしまおう。稼ぐなら、同時破壊後に重なって第2形態にし、連射弾で稼ぐ。がっちりパターン通りに撃ってくれるので難しくはないぞ。



ボスの出現前にラインを合わせておき、速攻で前方砲塔を同時破壊して真上へ。



ここでしっかり撃ち込めば、ノーボンバーで後方砲塔の同時破壊がとれる。



かすり稼ぎはこの連射弾で。

ステージ（敵補給基地）



●スタート直後の4つのトーチカを同時に破壊すると、同時破壊の10万に加え、フェアリーが出現。



●右にある赤い小屋に重なっているとミクラス出現。



●右にある青い小屋に重なっているとミクラス出現。

●ボスの砲塔2個同時壊し多数。
●ボスの砲塔6個同時壊しでフェアリー出現。



ボンバーを使って一気に壊そう。

●列車上にいる戦車群を壊さずすべてに重なるとミクラス出現。



戦車に弾を撃たせてから、一気に重なりまくる。



下の砲台×2は中型機の前に処理してしまおう。



ここも、さっさと下の砲台を壊しておくこと。

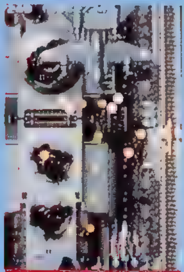


弾を撃たせてから重なればいいだけ。

●LA4を弾を撃つ前に壊すとクイックショット。
（5000点→5万点）
●LA1を弾を撃つ前に壊すとクイックショット。
（1万点→10万点）



LA1



LA4

速射砲台は…！

3面はスクロールが速く、爆風が敵弾と一緒に流れてくる点に注意してほしい。敵の配置を覚え、慣れてしまえばさほど問題はないのだが、初心者が死ぬには十分な要素。爆風のなかでは、「弾があったらよける」のではなく「弾がまぎれているかもしれない」という心構えでいることが大切だ。

あとは、シューティングの基本通り、敵の配置を覚え、敵を早めに破壊することがクリアへの近道となる。特に、速弾を撃つ砲台は要チェック。戦車や一部の砲台は、至近距離では弾を撃ってこないということも覚えておこう。



右下から突如現れるこの砲台は、ザコに夢中になっているプレイヤーを狩るためのもの。出現パターンを覚え、重なってたおしてしまおう。

開閉砲台は…して

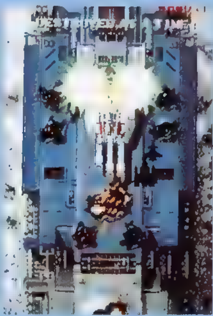
開閉砲台群と中型砲台の混合攻撃は、ハデに弾をばらまくので一見難しそうに見えるが、パターンさえ覚えてしまえばまったく怖くない。

右下の写真のように中型砲台の真下からほんの少し右の位置をキープしつつ撃ち込んでいるだけでいいのだ。このときは、絶対に前に出たり横に大きく動いたりしてはダメ。きちんと中型砲台の弾を真下に撃たせ続け、小刻みに移動してかわそう。

終盤にある2回目の開閉砲台群は、初めは1回目のところと同じように右にラインをずらして撃ち込む。そして、中型砲台が1、2発弾を撃ったらすぐに切り返し、今度は左にラインをずらして撃ち込む。



上部中型砲台の真下、ちょい右をキープしつつ撃ち込む。開閉砲台の弾は見なくてよし。



ボス直前の堅い砲台は、重なって破壊しよう。アイテム回収はそのあとでいい。

BOSS「…ヘッド」

まずはバリバリ撃ち込む。大きくよけずに、正面付近をキープすると撃ち込み効率がいい。

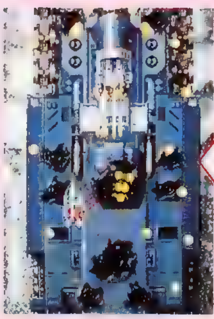
そして、挟み込むような弾を撃たれたら中央を上に抜け、直後に撃たれる速弾をリズム良く左右にかわす。見て避けるのではなく、タイミングで覚えてしまおう。そして第2形態へ。

第2形態の扇状に撃たれる弾は1、2発目を中央の隙間でかわし、3発目だけ外に大きくかわそう、次の速弾のバラまきは、正面で楽にかわせるので問題なし。

放射状に弾を撃たれたら、その直後の自機を狙う速弾に注意。これも第1形態と同じく左右にかわす。ちゃんと撃ち込んでいればここで破壊できるぞ。



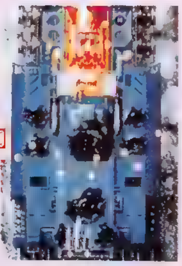
挟み込む弾が来たら、中央を抜けて上へ。



直後の速弾は、タイミング良く左右交互に動いてかわす。



扇状の弾は、3発目だけ外にかわす。



放射状に弾を撃たれたら、早めに前に抜け…、



この速弾を左右交互によける。

対戦モード（ひとりで対戦）（ふたりで対戦）について

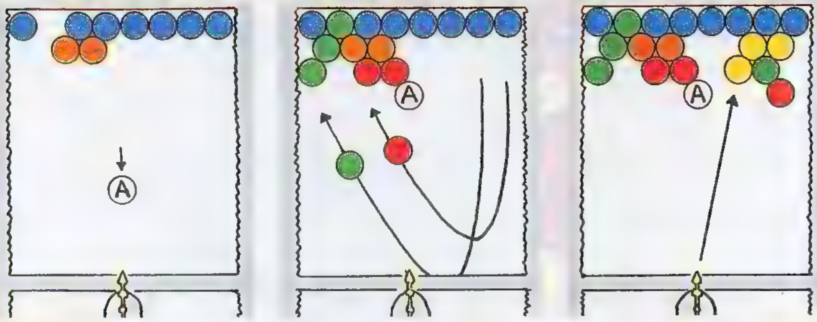
派手になった対戦モード キーワードは「連鎖」

3までの対戦モードは、正直言ってあまり流行っているとはいえなかった。すばやく確実に、多くのバブルをためこんでちぎり落としてくる上級者には、なかなか歯が立たなかったことも一因だったのだろうか。

しかーし！今回の対戦モードには「連鎖」という大きな追加要素がある。ページ右下に書いた攻撃力を表す公式を見てもらえばわかるように、連鎖数は相手に送るバブルの数を大きく左右する。また、実際に対戦をしてみるとわかるのだが、相手に送り込まれたバブルを用いて連鎖数を増やすことがかなり重要だ。

もちろん基本的な地力は必要なのだが、自分の戦術にあったキャラを選べば、どんな相手とも互角に戦えるはず。ぜひ挑戦してほしい。ちなみに、対人も対CPUも、ルールは一緒。滑車などはない。

連鎖の仕組みについて



①黄色を消して連鎖を狙う。

②緑と赤が落下。左上に緑と赤が2個以上固まっているので連鎖。

③連鎖終了（落下したAがオレンジまたは青だった場合、3連鎖目に突入した）。

大幅リニューアルの『パズボブ4』手強くなって、いよいよ登場だ！

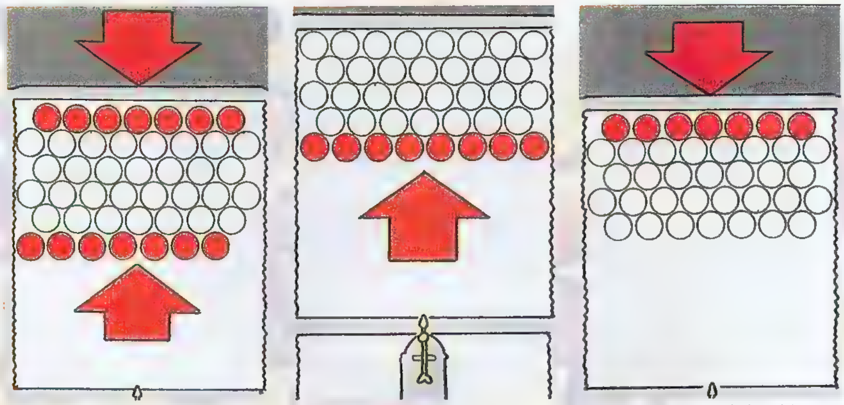
パズルボブル4

PUZZLE BOBBLE 4™

対戦には「連鎖」。パズルには「滑車」と「反重力ブロック」。新テクニックをいち早くマスターすることが重要だ！

担当：フニャ夫

Aタイプ　Bタイプ　Cタイプ



Aタイプ：天井から1列分のバブルが出現、すべてのバブルが一段下がる。端数は持ち越し（段落ち攻撃）。

Bタイプ：下からバブルがわき上がり、フィールド内のバブルや天井にくっつく（ボワ玉攻撃）。

Cタイプ：攻撃バブルの個数が7個の場合は天井から1列分、6個以下の場合は下から、バブルがわき上がる。

各キャラの紹介＆攻撃特性

※（　）内の数値は、キャラの攻撃定数を表す

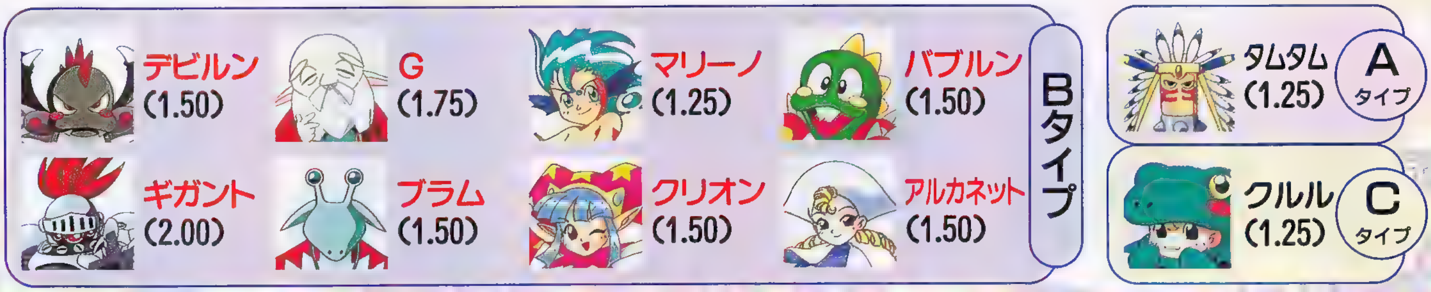
<対戦における攻撃力を表す公式>

相手に送るバブル数＝[（最初に消した個数－3）＋（最初に落ちた個数）＋（消えた個数－2）×（連鎖数－1）÷2＋（連鎖で落ちた個数）×（連鎖数－1）÷2]×攻撃定数

プレイヤーが使用できるのは、下に紹介した10キャラだ。

攻撃方法はおおまかに左の3タイプに分類できる。公式を見ての通り、相手に送るバブル数だけを考えれば攻撃定数の大きいキャラが強いように思えるのだが…。

どんなに多くのバブルを送ったとしても、一度にフィールドに現れるのは7つずつ（1列単位）なので、そのスキに反撃は可能。色数の少ない攻撃はこのときに打ち返されやすい。逆にAとCタイプは利用されづらいが、キャラ数が少ない。



VIDEO GAME UP DATES

ひとりでパズルモードについて

シリーズ最難？挑戦しがいあり！

前作の3がシリーズ中で最も簡単といわれた理由として、「支点」の導入により、天井が下からないためにフィールドを広く使えるようになったこと、天井反射により不要なバブルを捨てられるようになったことなどが挙げられる。さらに、面構成が簡単だった。

さて今回の4だが、はっきりいってシリーズ中で最も難しい。基本的なシステムは3と同じだが、「滑車」と「反重力ブロック」という新要素が導入されて、面をにらんで考えるべきことが多くなった。さらに、全体的に構成がイヤらしい面が多い。手強くなった分、やりがいもある。

それでは、まずは基本的なルールの説明からいこう。フィールド内にあるバブルは、同色で3つ以上揃うと消える（最初から配置されている3つ以上の固まりは、さらに同色のバブルをつけることで消える）。このとき、支えを失ったバブルはちぎり落とされて消滅するぞ。

一定数のバブルを打ち出すと、支点及び滑車全体がそれに付随するバブル群とともに一段下に落ちてくる（段落ち）。

発射台のすぐ上に引いてあるデッドラインより下にバブルがきたらゲームオーバーになる。ただし、支点自体はラインを超えても可。おじゃまブロックはラインを超えると消滅するぞ。

面クリアの条件はフィールド内のすべてのバブルを消すこと。つまりは、支点や滑車を消すことだ。支点は、それに連なるバブルをすべて消せば消滅する。滑車は左右の滑車支点を消せば消滅する（詳しくは後述）。

他に押さえておくべき知識として、

①ネクストバブルがあるフィールドの手前側の表面に出ているバブルの色から、ランダムに決定される

②レバーを上に入れっぱなしにすると、真上にバブルを発射できる（またこのときに、バブルがフィールド内の他のバブルなどにずれて付く場合右に移動する）

③段落ちはあくまでも打ち出したバブルの数（ノーマル設定ではフィールド内にあるバブルの色数＋3個）に依るのであり、時間に依るものではない

などが挙げられる。落ち着いてじっくり狙っていこう。

あんまり気にするな「反重力ブロック」

以前紹介したように、「反重力ブロック」は、自身を含むバブル群を上へと浮遊させる。そして、他の支点を含むバブル群とのつながりが切れたとき＝天井までバブル群を浮遊させたとき、支点へ変化する。

他に、直接に支点、おじゃまブロックに接したときにも反重力ブロックは支点に変化する。要するに、これ以上上がれない、というところまでくると支点に変化する、ぐらいに覚えておくとよい。

普通にプレイしていれば勝手に浮遊して支点になってくれるため、反重力ブロックで苦労する、ということはまずないだろう。

細心の注意が必要！「滑車」

さて、問題の「滑車」だ。滑車が登場する面はとても多い。さらに、支点や複数の滑車が複合している面では、フィールドの状況を常に把握していなければならず、非常に神経を使う。特に点数を稼いでいる人でなくても、バブルの数を数える場面が出てくるだろう。

まさに**「滑車を制する者はパズボブ4を制す」**と言っても過言ではない。

さて、なぜそれほどに滑車に注意する必要があるのか？これは滑車面をプレイすればすぐわかるのだが、少しのミスが死に直結するのだ。

パズボブのフィールドは奥行きが11列。滑車のロープは最短で左右に2列ずつ、4列分のたるみを持っている。

ここで左右に4列ずつ、8列分のたるみを持つロープの滑車のバランスが崩れた場面を想像してほしい。ほんの2～3個バブルを不注意に発射しただけでこのような危険な場面が生まれてしまう。まずは以下に述べる滑車の性質を良く理解してほしい。

●ロープの両端に付いた滑車支点を露出させると、滑車は消滅する

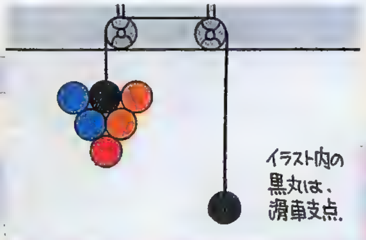
ロープの先端に付いているバブルを滑車支点と呼ぶ。初期状態では滑車支点には何らかの色が付いているが、通常のバブル同様にこれを消した場合、滑車支点が露出した状態となる。この支点には重さはない。

また、滑車支点となっていたバブルにのみ依存していたたバブルは、この段階でちぎり落とされる。露出した滑車支点に新たにバブルを重ねることはできないが、付けることはできる。

両端の滑車支点を露出させた時点で、滑車全体がそれに依存していたすべてのバブルとともに消滅するのだ。

●滑車はロープにぶら下がっているバブル群にバブルをぶつけることにより起動

これは当たり前のように思われるかもしれないが、何らかの理由によって次のイラストのようになった場合、この滑車に関わる一連のバブルに干渉しなければ（天井を使ってバブルを捨てるなど）釣り合いがとれていないままでこの滑車は動かない。



一気に右を崩した場面。干渉しなければこのまま維持できる。

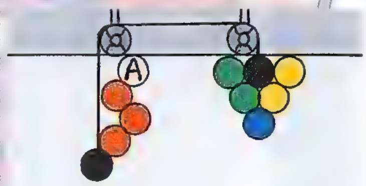
また、ここでいうバブル群とは、滑車支点が露出した状態のことも指す。

●滑車に連なるバブル群は、存在できる位置へしか動かない

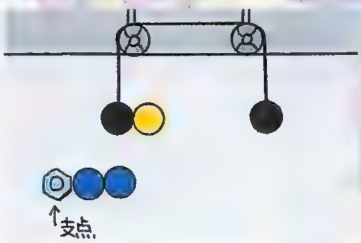
パズボブのフィールド内では、バブルは列ごとに半個ずつずれている。よって、滑車がバランスの変化によって動くときは、2列ずつ上下することになる。

ちなみに、前のイラストのようにバランスが逆さまになっている場合でも、1回バブルを付けるたびに2列ずつ右が上がるのであって、一気にバランスが直されるわけではない。

また、天井などによってバブルの動きが制限される場合もある。次のイラストのような場面も理解しておこう。

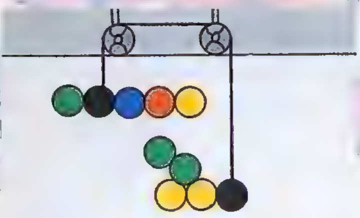


左は天井につかえて上がれない。ちなみに、Aがなくてもいっしょ。



左が下がるには、じゃまなブロックがある。

似たような理由で次のイラストのような場面もある。



むりやり左を重くしたが下がることはできない。不自然な印象。

この場合、重い側が下りてくると軽い側とバブルが重なってしまうため、このまま動けない。

●滑車は支点（反重力ブロック含む）とつながっている場合は移動しない

この性質は攻略上重要。滑車の動きを殺すことができるので、安心してバブルを消せる。実は、1つの滑車の左右の滑車支点をつなげても、この現象が起きる（写真参照）。

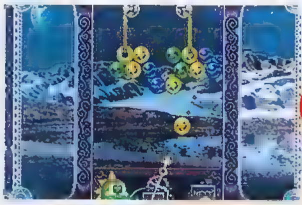
このテクニックは多用することになるだろう。



初期状態。



左右を繋げた。左の滑車支点は、露出している。



これでクリア。すべてのバブルが消える。

点を取らなきゃ始まらない

LiberoGrande™

リベログランデ

前回のディフェンスに引き続き、今回はオフェンスを攻略しよう。

担当：SHO

ボールを回す

攻撃方法を語る前に、まず必要とされるのがパス回しだ。自分がボールをキープしていても、相手にボールを奪われては話にならない。

自分がドリブルを駆使してゴールを狙うのも不可能ではないが、奪われる可能性は非常に高い。

でも、パス回しでつないでいけば、ゴールを奪うこともそう難しくはないのだ。

では、パス回しをする際のポイントについて、いくつか紹介していこう。



パスを出すときはなるべく通りやすいほうに出すのが基本。



パスを出したいが、敵が多いのでパスは通りそうもない。

パスを正確に出す

自分がボールをキープしているとき、視界の中の味方選手には、必ずパスを受け取るマークがついている。

自分がパスを出すときには、必ずマークのついている選手にパスを出すようになっているわけだが、特殊な操作（バックパスなど）をする以外には、大体自分の正面にいる味方にマークがつくようになってる。

よって、パスを出したい相手を変えたいときには、パスを出したい方向に向いてやればいいのだ。

パスを出す方向が決まったらパスを出せばいいのだが、このとき注意したいことがある。

パスを出したい方向に敵の選手がいるときには、パスカットされる恐れがあるのだ。

特にロングパスを出す時などには敵選手の位置を確認することを忘れないでほしい。

パス&ラン

パス回しを効率よく展開するには、パスを出した後、すぐに走ることが重要だ。

しかし、ただ走るだけでなく何の意味もないので、走る方向を考えなくてはならない。

正面の味方にパスを出したとき、自分も正面に走っていたのでは、次のパスをつなぎにくくなるし、パスの幅が狭くなるので効率がわるい。

そこで、パスを出したあとには、ボールの位置とは逆方向に走ればいい。

逆といっても後ろに走るわけではなく、パスを出した味方選手の横に展開していくようにするのだ。

例えば、サイドライン近くの味方にパスした場合には、自分はフィールドの中心に向かって走るのがいいし、フィールドの中心にパスした場合には、自分がサイドライン際に走っていけばいい。

これに慣れてきたら、ダイレクトパスを使って壁パスなどもすることが可能となる。

ダイレクトパスは、パスを出すとき、パスをもらうときのボタン操作を先行入力で行えばOK。

ボールが届く少し前にボタンを入力することがコツなので、練習してみてほしい。

自分が中心であるこのゲームは、パス回しも当然自分中心に回していくことになる。

例えば、自分がパスを出した後には、別のスペースに移動しながら、味方からパスをもらい、パスを受け取った後には再度別に味方にパスを出す……といった感じに、常に自分を起点と考えてパス回しをしていくということを、まず頭にいれておいてほしい。





パスを出したら……、走ることを心掛けよう。

シュートパターン

実際にシュートするときの操作法は、Cボタンを押せばいいのだが、パスをダイレクトシュートするときには、2つのパターンがある。

1つはボールがくる前にCボタンを連打するというもの。2つ目はボールに触る直前にCボタンを押しっぱなしにするというものだ。

連打をすればさまざまなシュートグラフィックを見ることができるが、確実に狙うなら2つ目のほうがオススメだ。

それでは、各シュートパターンを下の図と文章を照らしあわせて見てほしい。

〈自分がシュートする場合〉

1・センタリングを上げさせてシュートというもの。

味方が遠いときには浮かせ球になり、近ければ低い球でパスがくるが、近いほうがゴール確率が高い。

2・自分がセンタリングを上げてからゴールエリアに走り込み、再度味方のパスをもらってからのシュート。敵を味方に引き付けることができるので得点率は高い。

3・味方が自分以外の味方にセンタリングを上げたときに、シュートを打たせず、再度自分にパスを出させてからのシュート。

ボールを持った味方がサイドライン際でゴールライン近くまで上がってきたときには、自動的にセンタリングをあげるということを覚えておこう。

4・先ほどのセンタリングを自分でもらい、一度味方にパスを出し、再度ボールをもらってからのシュート。

多少ややこしいが、ゴールできる確率は非常に高い。

5・コーナーキックパターンその1。直接はほとんど決まらないので、間接的に狙う。

ゴールエリア前の味方にセンタリングを上げ、再度自分にパスを出させる。このとき、自分はゴールエリアまで走り込んでシュートする。

6・コーナーキックパターンその2。近くの味方にショートパスを出すと自動でセンタリングを上げる。後はパターンその1と同じ。

自動でセンタリングを上げた後には、味方にシュートさせてもいい。

〈味方がシュートする場合〉

1・自分がセンタリングを上げ、味方にシュートさせる基本パターン。

自分がセンタリングを上げるときには、味方の位置を確認し、センタリングをキーパーに取られないよう注意。

2・これは自分がボールに触らないパターン。自動でセンタリングを上げたときに、味方にシュートさせるもの。

ゴール確率は低いが、こぼれ球になったとき、自分が対応してシュートを打つこともできる。

3・自分がセンタリングをもらい、味方にパスを出して打たせるパターン。

パスを出す味方の位置を把握しないと打たせることは難しい。

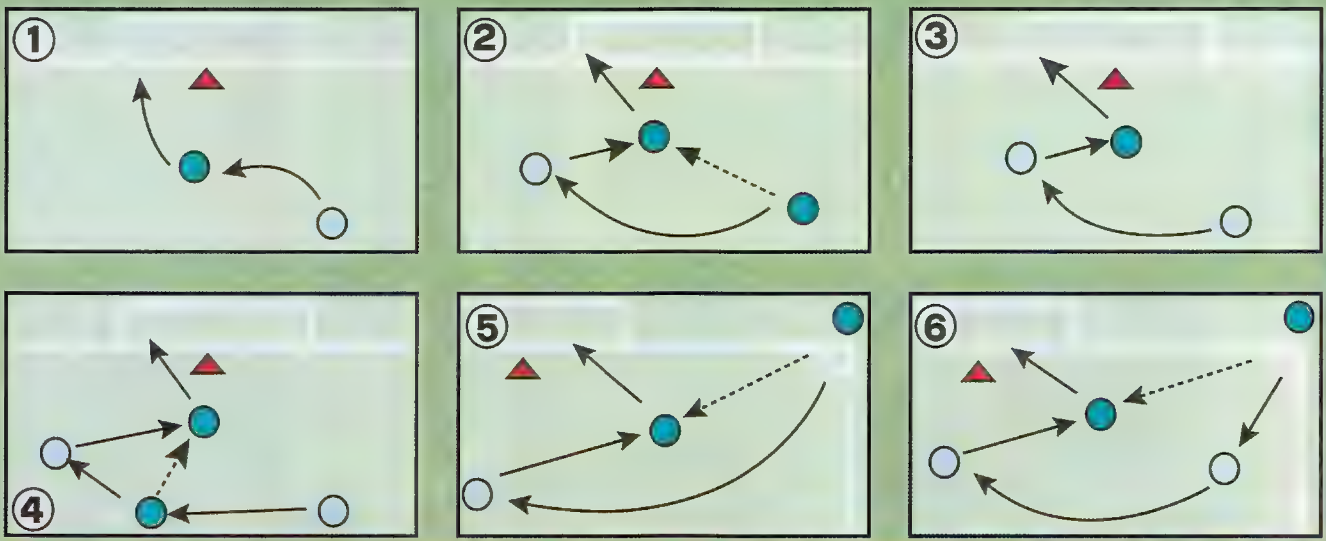
4・少しややこしいが、うまく味方に打たせることができればシュート確率は高い。

自分がボールを持ったときには、キーパーを引き付けることが大事。

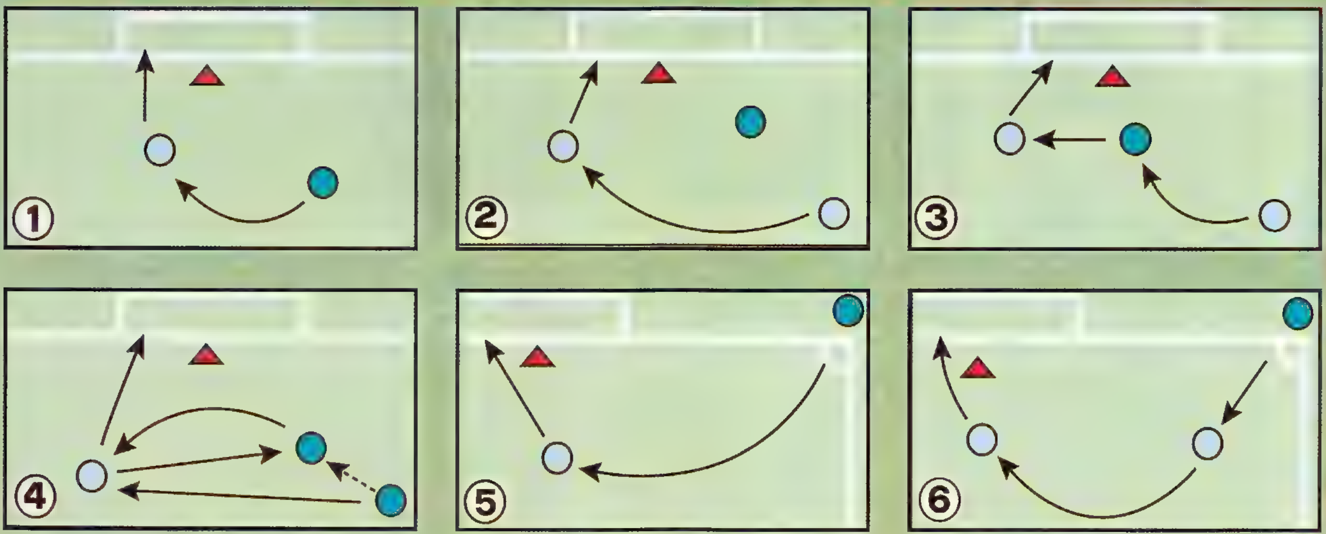
5・コーナーからのセンタリングを打たせるもの。単純だが、意外と決まりやすい。

6・ショートコーナーを使ったパターン。自動センタリングの後、打たせる。これも意外と決まりやすい。

自分がシュートする場合



味方がシュートする場合





限定解除だけノーヘル許してくんないかな!?

Harley-Davidson™ & L.A.Rideのコツを紹介しよう。

実は今回が最終回。確実にクリアするため

担当：夏までに限定解除を…スー

すでに街には出回っている、この「ハーレーダビッドソン」だが、あるいくつかの「コツ」をつかまないと、ちょっとクリアは難しい。それでは、その「コツ」と「お約束」を紹介していこう。

速い車種を選べ!!

プレイしていると、あまり感じられない、ハーレーの「性能の違い」。実は微妙だが存在するのだ。後の攻略でも紹介するが、このゲームで大事なことは、**いかにトップスピードが出るか**だ。そこでオススメなのが、「FXRP POLICE MOTORCYCLE」だ。

この白バイ、最高速度は時速200㎞を超え、ほかのハーレーと比べて、確実に性能が違う。安定したクリアを目指すなら、この車体だろう。次にオススメなのが、「XL1200S SPORTSTER 1200 SPORT」だ。白バイより若干最高速度は劣るが、「白バイで走ってもネェ…」って人にオススメ。

そしてオートマとマニュアルを選択するのだが、ここではオートマ（AT）を選択する。なぜなら、「ハーレー」のメーターは、タコメーターがないために、いつシフトチェンジしていいか、わかりづらいためだ。オートマなら、そこらへんは安心して走ることができる。

しかし、そこはオートマ。0㎞からの加速が若干弱い。よって、これも後で紹介するが、できるだけ路上を走行する一般車に接触しないように走るよう心がけよう。



最高時速200㎞オーバーの白バイ。安定してクリアできる。



最高速は少し劣るが安定性の高いスポーツスター。これもイイ。



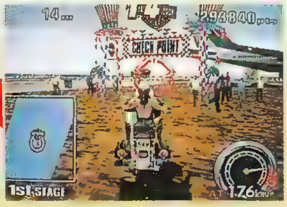
MTはシフトチェンジのタイミングがムズイのでAT。

最短ルートを覚えろ!!

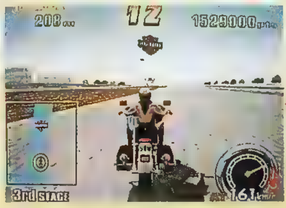
この「ハーレーダビッドソン」の一番のウリは、**目標のチェックポイントまで、どんなルートを通ってもよい**ということである。このシステム、聞こえはイイが、ウラを返せば**マップを熟知しなければならない**ということ。しかも、1つのチェックポイントをとっても、ハイウェイに設置されているチェックポイント以外は、同じポイントでも微妙にズレている場合がある。これがチョット具合が悪く、最短ルートに影響を及ぼす。これればっかりは、ヤリ込んで覚えるしかない。

また数回プレイすると分かると思うが、スタートした時点で、最初のチェックポイントがランダムで設定され、しかも第1チェックポイントクリア後、第2チェックポイントが表示されるのだが、どうやらこれもランダムらしい。これらにより、プレイヤーは毎回違うプレイを求められる。

そこで、チョット説明が遅くなったが、プレイごとに生じる「差」を埋めようというのが今回の目的だ。



チェックポイントが同じ名称でも、ここや、



ここーとか、



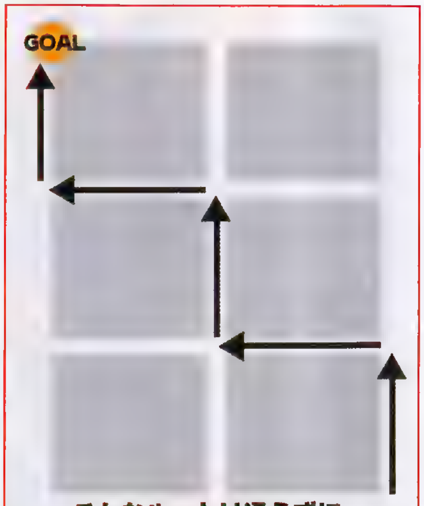
ここで、マップ上では微妙でも、大幅に場所が違う。

直線を多めにとる!!

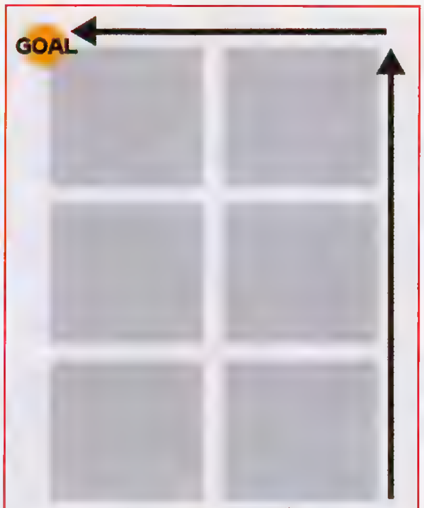
「どのルートを通ってもいい」ということは先ほど述べたが、「ハーレー」の舞台であるロサンゼルスの街は、交通網が整理されており、ほとんどの交差点が、十字にキッチリ区分けされている。この十字路でコーナリングする場合は、必然的に直角コーナリングになる。

この直角コーナリングが、わりとくせ者で、よっぽどしっかりライン取りしていないかぎり、かなりの減速を余儀なくされてしまう。対向車などが多い公道で、ベストなライン取りができるチャンスは少なく、コーナリングによる減速が原因となるタイムロスはバカにできない。

また、もっともクリアしやすいとされる「白バイ」は、その最高速度がウリだ。この最高速度を生かすには、必然的に「**長い直線**」が必要となるので、基本的には**曲がり角の数が、できるだけ少なくなるように走ろう。**



こんなルートは通らずに…、



こういったほうが早い。

キッチリ曲がれ!!&ルートを間違えたら!?

できるだけ曲がり角を少なくしても、やっぱり何回かは曲がらなくてはならない場合がある。ここでしっかり曲がるために、マスターしておきたいテクニックが、**ブレーキターン**だ。これでほとんどの直角コーナーを曲がることができる。そのやりかたは、**リアブレーキ+急ハンドル**だ。ライン取りにより多少キツイ場合は、早めにアクセルをゆるめてやれば問題ない。それでも対向車などに接触してしまいそうな場合は、フロントブレーキで、急減速してやりすごそう。



ブレーキターンはルートをまちがえた場合に便利だ。

ハイウェイを走行しているときに、方向指示の矢印が、どちらを指しているか分かりづらく、本線から外れてしまう場合がある。こうなってしまうと、かなりのタイムロスになり、クリアが辛くなる。この事態を、早急に回避するために便利なテクニックが、**アクセルターン**だ。これをすることによって、小さく180度ターンし、少ないロスで元のコースに復帰できる。やりかたは、**アクセル全開+急ハンドル**。この二つをマスターして、スムーズな走行を目指そう。



アクセルターンは直角なコーナーを曲がる場合に使用する。

まっすぐ走れ!!

さて、直線を長く走るのはいいが、まずプレイして一番最初に感じるであろうことに、「車体の不安定さ」がある。これは、ハンドルが軽いチョッパーになっているためだ。よって、ハンドルをチョット動かしただけで、車体は大きく反応してしまう。だから、直線を走行しているときに、**一般車を避ける場合は、ほんの少しハンドルを切る**だけでいい。これで、一般車に接触する危険性は低くなるはずだ。

先ほども述べたように、オートマは加速性能が若干悪くなる。よって、一般車に接触して減速してしまうということは、大幅なタイムロスにつながる。くれぐれも接触だけは避けるようにし、なるべくまっすぐ走るように心がける。

交通事故に注意!!

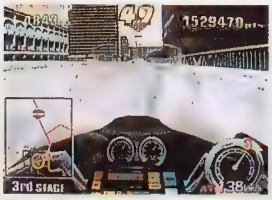
しつこいようだが、一般車への接触による減速が原因のタイムロスは厳禁だ。しかし、いくら注意していても、突然右折されたり、イキナリ横から出てこられたりで、回避できない「突発性交通事故」は、現実と同様にこのゲームには存在する。

これを回避するには、いくらかの「先を見る目」が必要だが、ある程度の予想はできる。その予想ポイントのカギとなるのが**「交差点」**だ。大抵、一般車が何らかのアクションを起こすのは交差点なので、交差点の手前で、一般車をパスする直前では注意して、ときには減速してやり過ごすのも必要な場合がある。



このように、一般車は交差点でアクションを起こしやすい。

また、道路のアップダウンにより前方がよく見えず、道路が下がった直後に一般車が出現して、カマを掘ってしまう(後ろから接触してしまう)場合がある。これを回避するには、視点をライダーズビュー(自分視点)にすると、まず大丈夫な上に、臨場感もバツグンだ。しかし一番オススメの白バイでは、バイザーが光って逆に見えにくくなってしまうので、この方法は、その他の車種でオススメだ。



白バイ(の自分視点)。実際はバイザーがチラチラする。



ちなみに「ファットボーイ」の自分視点。非常に見やすいね。

ヒトより高いスコアを目指せ!!

この「ハーレー!」のスコアシステムは「どれだけ長い距離を走行したか」によるところもある。しかし、自分でも意識的にスコアをのばすこともできる。それが所々に落ちているハーレーマークのボーナスアイテムだ。

このアイテムには二種類あり、通常の路地に設置されているのが3000ptsで、ハイウェイに設置されているのが、1000ptsとなっている。これらをゲットして、ムリなくスコアをのばしていこう。


ボーナスアイテム。いくつゲットできるかがハイスコアのカギ。

ちなみにハイスコアをとると、ネームエントリーとなるが、ここで登録したハイスコアネームは、次回プレイから、そのハイスコアネームが自車のナンバープレートになる。


ナンバープレートに注目!!ハイスコアネームになっている。

やっぱり運か!?

以上の「コツ」をもってして、キッチリ忠実にプレイしても、やっぱりクリアが難しい場合もある。これは、どの順番でチェックポイントが出るかが大きな原因なので、運が悪いときはあきらめるしかない…のかなぁ…!?



無事クリア。しかし、どうしようもない順番もある。



運が良かったルート。直線が多くイイ感じだ。



ちなみに白バイの婦人警官さんのお名前は「Suzy」。

モトクロスGO！の隠されたヒミツを教えちゃお〜!!

MOTOCROSS GO! モトクロスゴー™

©㈱ナムコ

こいつはビックリ！という情報もあるのでよ〜くチェックしてみよう！
えっ!マジ!と言われても…だってそうなんだもの!

担当:するする



隠されたヒミツを大公開だ!! 実は「400cc」と「250cc」は同性能だった!!

ビックリすることをここで書かねばならないのです！な、なんとYZ250とYZ400Fの性能が実はまったく同じだということを！
今までその2車種について何も触れてこなかったのだが、そこにはそういった理由があったからなのです！どうします？これから！





まあ実際には軽いほうがいいとか、ハイパワーのほうがいいとかいろいろ考えられると思うけど、ゲームでは全然考えなくていいということなので、思いきりやってほしい。

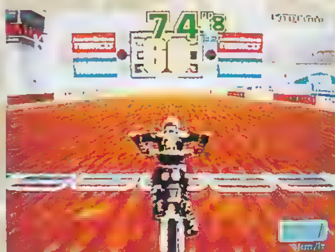
隠しキャラが2タイプあり！「デビル」&「シンゾウ君」

やはりありました！ってことで、まずはライダーが変わるものから紹介しましょう！
1人は操作が難しくなる上級ライダー、通称デビルで、コマンドは上級コース選択後、アクセル全開&ブレーキでYZ250を選べばOK！

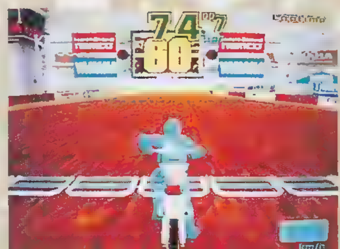


上級コースを選択したあとからコマンド入力が始まる！

もう1人のライダーは通称シンゾウ君で、半透明キャラというもの！コマンドは、デビルにする要領でYZ400Fを選択すればOK！コイツの性能は同じっス。



YZ250で入力をすると通称デビルになれる！難しいぞ！

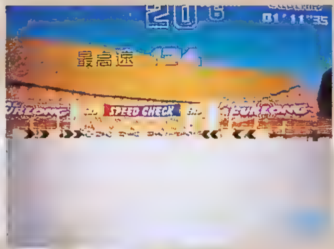


YZ400Fだとこの半透明の通称シンゾウ君になれるぞ！



これぞライダーズアイだ！フェンダー視点

次に紹介する隠しモードは、視点が変えられるというもの。



これがフェンダー視点。ライダーズアイより迫力ありそう！



これはライダーズアイと同じといっていいものなのだが、設定されているものと違うものとして前輪の泥よけが見えるというもの。

で、これにするコマンドは、視点切り替えボタンを7回（その後は8回）押せばOK！

これによりより迫力あるシーンが体験できるぞ！







1人で気楽に？タイムアタックモードあり！

これはやはりあってほしいモードだったのではないでしょうか！

何がつらいのかっていうとやはり他のライバル！ぶつかるのだものーゴールが…。

それを解消してくれるコマンドは、アクセル全開で、視点切り替えボタンをオンにし、そのままの状態でコインを投入すればOK！

成功していればスタートラインには自分のみとなる！

なおこのモードでは通信対戦はできません！1人でやるのみです！



まだまだあるぞ隠しフィーチャー！こんなのはいかが？

その他には、「今日はシャトルの日」なんてものもある！

これは11月20日に初級、上級の往きの中盤に上空をシャトルが飛ぶというもの！

11月20日以降は6日おきに飛来するとのことなので、昨年のカレンダーを引っぱり出して（もう捨てたって…）マークしていくと出会えるはずだーやってみる？（載せろってかそのスケジュールを！）

他には、隠れアクションとして、ゲームが稼働している時間が420時間を超えると、出現するアクションがどんどん増えていくというものだー（1日14時間営業なら30日後になるっス）

これはすでに達成していると思うので、もう見飽きたという人もいるかもしれないね（いや、まだまだ増えるかも）。

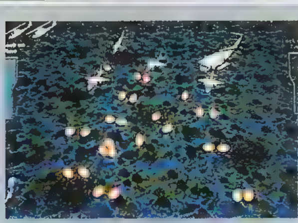
といった隠しフューチャーがあるわけですが、シャトルもジャンプアクションも直接ゲームに（タイムに）関係してこないので、気にしていないとわからないかもしれませんぜー確認してみる？



アルジェリアステージ(ヨーロッパ1面)道中

湖沼地帯から砂漠へと抜ける、アルジェリアステージでの要注意敵機は、垂直離着陸機のハリアー。おそらく全面通して、最強のザコ敵であるので、気をひきしめて立ち向かうこと。

問題のハリアーは、基本的に3機で編隊を組んで登場するが、中央の青いハリアーがどうやら隊長機らしく、他の2機よりも弾を撃つ間隔が短い。戦闘中は、青ハリアーに注目し、連射弾に追い詰められることのないようにしたい。


ハリアー編隊。青い機体は強いので注意。

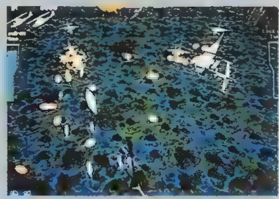
それでは道中の、要注意ポイントを説明していこう。

このステージ最初のチェックポイントは、ステージ中盤の湖沼地帯。画面の左上に、白い中型ヘリのハインドが出現したら要注意だ。

①ハインドが出現すると、すぐにハリアー編隊と、画面右側にスーパースタリオンが現れるが、ここではまずハインドにロックして、画面左上へと逃げるように動こう。

②移動しているうちに、ハリアー編隊が一斉射撃をはじめるが、常に動いているようにすれば、ハリアーの弾には当たらないので、移動を止めないようにすること。

③うまく移動できたら、ハリアーの弾が途切れたあたりで、ハインドと一番左側のハリアーが破壊できているはずなので、こんどは画面右側へと切り返す。


弾幕の切れ目を見て、右に切り返す。

④あとは次第に右へと移動しながら、残りのハリアーと、スーパースタリオンを破壊。

画面中のハリアーを、倒せるか倒せないかといったところで、再びハリアー編隊が登場する。ここが第2のチェックポイントであるが、はっきりいってかなり難しいので、ハリアー編隊が出そろったあたりで、ボムを使うことをお薦めする。

この場面は、単にハリアーのさばき方が難しいだけでなく、地上に2両の戦車がいるため、戦車にロックを取られてしまい、ハリアーが倒しづらいことも難しさの理由である。もし、それでもボムを使わずに抜けたいというのであれば、

①一番右側のハリアーにロックしつつ、徐々に左へ移動
②右側の戦車にロック&破壊
③中央のハリアーにロックして、徐々に左へ移動
④画面中央の戦車にロック
⑤一気に左へ移動しつつ、左のハリアーを破壊

といった手順で挑戦してみるといいだろう。このとき、移動するタイミングを間違えると、地上の戦車しかロックできず、ハリアーの対処に困るので、敵破壊を確認しつつ、ゆっくり移動するように。


戦車とハリアーの複合攻撃が厳しい。ボムポイントだ。

この2つのハリアー地帯を抜けてしまえば、あとはそう難しくないが、ボス直前のザコヘリラッシュは、忘れていると危ない目に遭いやすい。ラッシュ前には、画面中央でのんびりせず、左右どちらかの端から中央に向かって寄せていくこと。

いよいよランダム面突破だ!

今回で、前半ランダム面の攻略をすべて終了する。ランダム面をクリアできるようになれば、残りの面はパターン性が強いので、かなり楽に先へと進めるようになるぞ！

担当：善之字元帥





ステージボス:パイソン

アルジェリアのステージボスは、移動要塞のパイソン。全体が砲台で武装され、一見強そうに見えるものの、攻撃してこない砲台があったりして、コツをつかめば意外に難しくないボスである。

そこでまず、パイソン戦は、大きく2つのパートに分かれることを理解しよう。ここでいうパートとは、

①パイソン背面の、砲台3門との戦闘
②側面の砲台4門および、主砲との戦闘

のことで、①は砲台3門のすべてを、②は主砲を破壊することによって、それぞれクリアできる。

それでは、それぞれのパートを説明していこう。

●背面砲台との戦闘

まずは左の写真を参照してほしい。パイソン背面の砲台は、A・B・Cの3門から構成されており、このうち、A・Bの砲台を倒さないと、Cの砲台にはロックできないようになっている。

A・Bの砲台は、それぞれが独立して小さい赤弾をばらまくようになっているが、赤弾の間隔は意外に広いので、砲台にロックしたら画面端の方に寄って細かく避ければ、さほど問題なく倒せるだろう。

そして、A・Bの砲台を倒すと、Cの砲台が攻撃を始める。Cは扇状に赤弾を撃つ攻撃を仕掛けてくるが、これも画面端近くが避けやすいと思われるので、ロックしたら画面端で避けていれば倒せるだろう。



A・Bの砲台を破壊すると、Cが攻撃をはじめる。

●側面砲台&主砲との戦闘

背面の砲台をすべて破壊すると、パイソン側面にまわりこみ、側面砲台&主砲との戦闘に突入する。

ここも写真を参照してみよう。砲台はA～Eの、計5門を破壊する必要があるのだが、ここで最初に戦うのは、本体右舷のA・Bである。このA・Bは、それぞれにロックが可能だが、耐久力は2門で共通のため、片側を破壊するともう片側も自爆する。その上、砲台Bは決して攻撃してこないので、砲台Aの弾だけに注目するようにすればよい。



Bは弾を撃たないので、Aにだけ注目しよう。

A・Bを破壊すると、画面がやや上にスクロールし、主砲である砲台Eと、本体左舷の砲台C・Dとの戦闘になるが、ここは砲台C・Dが攻撃してこないので、クリアだけを目的とするのなら、主砲Eを破壊するだけでいいだろう。

主砲は、扇状弾と大赤弾の連射を繰り返して攻撃するアルゴリズムを持っているが、主砲の正面に出ないよう心掛ければ、意外に間隔は広いので、簡単にかわせるだろう。



ここはC・Dが攻撃してこない。主砲のEを破壊すればよい。

また、前回も述べたが、ボス戦途中に現れるマングスタは、ボスよりも優先して倒すようにしないと、あっという間に敵弾に囲まれるぞ。

イタリアステージ(ヨーロッパ2面)道中

欧風の家屋が美しいイタリアステージでの要注意敵機は、大型ヘリのハボック。

このヘリは、ステージを通して全部で6回登場するが、どこで登場するときにも、必ず他の敵と複合編隊で登場するため、ハボック自体の攻撃に加えて、その他の敵との連携にも気をくばらなければならない。

ハボック自体の攻撃パターンは、

①赤弾3way×4

②連射弾

を繰り返す動きになっているが、①・②ともに自機を狙っているので、攻撃を回避するには、一定方向にある程度の空間が必要である。



ハボックは、ゆっくり一方向に移動しつつ撃ち込むとよい。

それではステージ中の要注意ポイントについて、説明していこう。

●5機目のハボック

ステージ開幕〜4機目までのハボックは、同時に出現する敵機が弱いものばかりなので、さほど問題ない。しかし、5機目になると、中型ヘリのハインドと編隊を組んで登場するので、注意が必要だ。

ここはまず、ハボックが現れる直前に、画面中央付近にハインドが2機現れるので、このうち右側のハインドにロックし、ゆっくり左へと移動しよう。

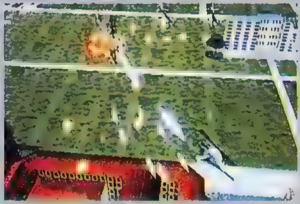
1機目のハインドを倒したあたりで、本命のハボックが登場するが、とりあえずハインドを倒すほうが優先。ハインドを倒してから、ゆっくりハボックを相手にすること。



先にハインドに攻撃しつつ、ハボックの弾は左へかわす。

●6機目のハボック→ハリアー編隊

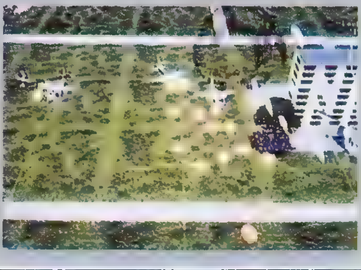
6機目のハボックも、ハインドと編隊を組んで登場するが、5機目とは順番が違い、ハボックが先に登場する。そこで6機目は、先にハボックをロックしてしまおう。



今度はハボックへ先に攻撃。ハインドは後回しだ。

ハボック→ハインドの順にロックし、これらを全部倒すと、間髪入れずにハリアー編隊が出現する。ここではおそらく、ハインドを画面右端あたりで倒して、もはや右側に空間はないことが予想されるので、ハリアーの一斉射撃は画面上に向かってかわしていくのがよい(左に切り返すと、ハリアーの射撃角度の問題でかわしきれない)。

画面右上でハリアーの一斉射撃が止んだら、今度は左下に向かって切り返しつつ、右のハリアーから順に倒していけば、あとは問題ないだろう。



やや苦しいが、ハリアーの弾は上へと回避しよう。ボムを使うのも可。





ZERO GUNNER
ゼロガンナー

イタリアステージのボスは、大型ヘリのスーパーハインド。このボスは、おそらくランダム6面中、最強のボスと思われるので、気を引き締めて攻略していこう。

まず、スーパーハインドは、いわゆる発狂型ボスなので、一定条件で攻撃モードが大幅に変化することを覚えておこう。そして、この問題の一定条件とは、

●ロック可能な3カ所のうち、左右の砲台を両方とも破壊する

●ロック可能部分の中央である本体に、一定量以上のダメージを与える

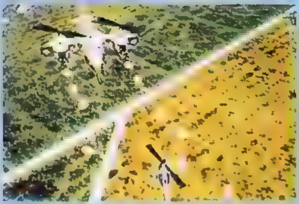
以上の2つ。なぜこんなことを説明したかというと、実はこのボスは、発狂させてしまったほうが簡単だからで、実際にはなるべく早くボスを発狂させ、厳しい弾避けを緩和したほうが楽に倒せる。

ステージボス:スーパーハインド

それでは倒し方を説明していこう。

①左右砲台の破壊

ボスのロック可能場所が、全部で3カ所あることは先ほど説明したが、まず最初に狙っていくのは、左右のロック場所(砲台)である。その理由は、発狂前のボスが、左右に移動しながら赤弾をばらまく攻撃パターンを持つことにあり、左右両方の砲台を残しておくと、弾数が増え、回避が非常に困難になるからである。



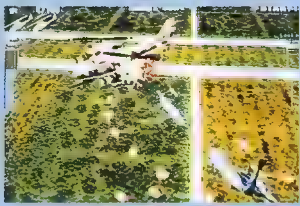
左右の砲台を残しておくと、攻撃が厳しくなる。

しかし、左右の砲台を先に倒すといっても、間断なく撃ち続けるボスの弾幕をかわしながら、ロックを続けるのはなかなか難しい。コツとしては、

●ボスの正面に位置すると、距離が近すぎて回避しにくいので、なるべくボスと反対側の壁際をキープしつつ戦う

●ボスが中央で一瞬停止したら、正面に向かって連射弾を撃つので、ボスと交差しないように気をつける

などに注意して戦おう。



なるべく本体から離れた位置で撃ち込むこと。

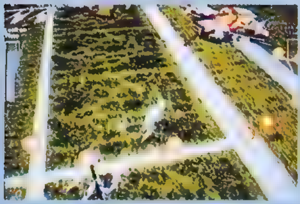
②ボスの発狂後

両肩の砲台を破壊すると、ボスは中破し、攻撃モードが変化する。具体的には、画面の端まで移動して、高速の大赤弾を画面全体にばらまき、反対側に移動するという攻撃方法になる。

発狂後の攻撃方法は、この一つだけになるので、複雑な弾幕の切れ目を見つけるのには苦労しなくなるが、弾速は大幅に上がるので反応しづらく、慣れるまで何度もミスしてしまうことだろう。

この高速弾を回避するには、常にボスに対して対角線上に位置するようにすると、ちょうど赤弾に対して死角になる位置に近いので、常にこの位置をキープしよう。また、ボスは一回射撃すると位置を入れ換えるので、自分もそのときに合わせて、左右のサイドを変えてしまおう。

また、このときにザコのマングスタが現れたら、おとなしくボムを使っておくこと。



このあたりが最も間隔が広くなる。

京都・大阪ステージ(アジア3面)道中

ランダム6面を突破すると、残りの7～10面は、出現順が固定のステージになる。

そして、固定ステージの最初に登場するのが、初級アジアコース3面の京都・大阪ステージであるが、実はこのステージ、ここまでこれた人ならさほど難しくはない。

その理由は、京都・大阪ステージに登場するザコ編隊のほとんどが、ランダム面のどこかに出現した配列だからで、いわばこのステージは、ここまでの復習としてのステージになっているのである。

ただし、一つだけ新しい敵配列にお目にかかることになる。その敵とは、香港ステージで登場した戦闘機のA-10で、香港ステージでは正面から現れ、速射弾を正面に撃って画面下に消えていったが、このステージでは画面下から現れ、自機を狙う単発弾を4回撃って、画面上部へ逃げていくという動きになっている。

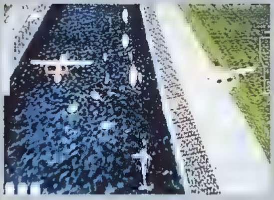
このA-10は、単体で出てきたときには何の問題もないが、他の敵との複合攻撃になると、突然ミス率が上昇する。ミス理由の大部分は、

①他の敵との交戦中に、A-10が出現し

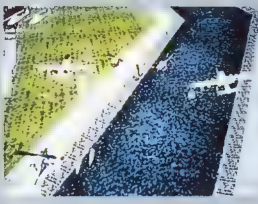
②敵弾に押され、壁際に追い詰められ

③壁際でA-10の狙い弾に接触してしまう

といったケースがほとんど。よってこの面では、壁際に逃げる場合は、常にA-10のことを頭にいれておくことが重要である。



京都ステージのA-10は、下から上へと上がりつつ弾を撃つ。



壁際に追い詰められて弾を撃たれることのないようにしたい。



京都・大阪ステージのボスは、大型ヘリのヴァイパー。このボスに対しては、かなり明確な攻略パターンが存在するので、それを紹介しよう。

●撃破までのパターン

①ヴァイパーが、時計回りに外周を回りつつ、下方向に向かって赤弾を撃つので、ロックして、ヴァイパーの動きを先回りして撃ち込む。

②画面上部まできたら、再び下に向かって赤弾を撃つので、赤弾の間に入って撃ち込む。

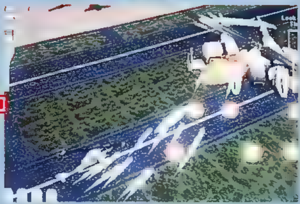
③赤弾が止んだら、ヴァイパーが正面に向かって突進してくるので、左にかわす。

④もとの位置に戻ると、7wayをばらまき始めるので、正面付近で弾避け。このあたりで、ヴァイパーが中破する。

⑤すぐに画面一番左下に張り付くと、中破後のばらまき弾に対する安全地帯になっているので、バリバリ撃ち込む。

⑥ボスが反時計回りに外周を回り出すので、若干右に動いて敵弾をかわし、また画面左下の安全地帯に入れば、あとは撃ち続けていればクリアだ。

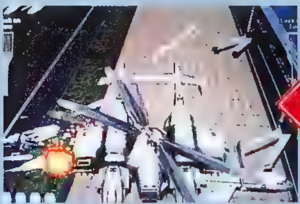
ステージボス:ヴァイパー



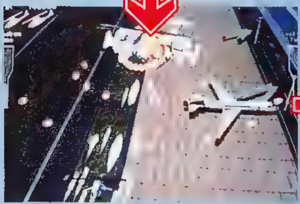
ヴァイパーの動きを先回りしつつ、ロックを続ける。



この位置に入って撃ち込む。いったんロックを切っておきたい。



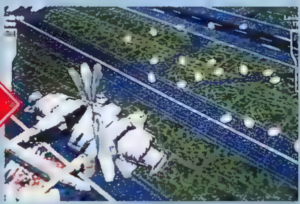
ヴァイパーの突進を横にかわす。



このばらまき弾は、ヴァイパーの正面をキープするとよけやすい。



中破後のばらまき弾は、画面左下が安全。



ボスが左下まで降りてきても大丈夫。左下をキープしよう。


ゲーム、アニメ世代の個人情報マガジン
クロスマーケット
X-MARKET
毎月25日に発売！
毎号、アニメ、ゲームなどの個人情報が
1200件以上掲載！
●ゲーセンとかで遊べる友達がほしいなあ。（○○県　×△サン　高校生）
●声優イベントやコミケに一緒に行ける人、いない？（○△県　□□□クン　フリーター）
●同人誌を一緒に作ってくれる仲間がほしい。（□××県　△×○クン　大学生）
●コスプレしてイベントに行きたいけど、誰か一緒に行ける人募集中！（○□県　◎▽△サン　OL）
●あのプレミアムグッズがほしいんだけど、どなたか持ってますか？（×□◎県　×○○□クン　会社員）
みんなクロスマーケットで見つかります！
特集！
今一度、このムーブメントを探る！
コスプレマニアックス！
これから大ブレイクしそう！
メールゲームって何だ!?
定価420円（税込）
3月情報号は2月25日（水）発売！
■発行　株式会社新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26

キミも情報を載せよう！

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「自分のホームページを見て！」など、みんなからの個人情報を掲載しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

X-MARKET応募用紙

※原寸コピー可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ（AからDまでのいずれかにマルをつけてください）　A・B・C・D

■掲載ジャンル（ジャンルのいずれかの１つ、数字にマルをつけてください）
❶ゲーム全般　❷アニメ、特撮など映像メディア全般　❸コミック　❹同人誌　❺コスプレ　❻模型関係　❼トレーディングカード　❽声優、芸能　❾パソコン　❿その他

■掲載内容（募集している内容についてどれか１つの数字にマルをつけてください）
❶売ります（ゆずります）　❷買います（ゆずってください）　❸友達募集　❹会員募集　❺交換　❻原稿執筆（します＆募集）　❼私（達）に注目して　❽その他

■キャッチタイトル　掲載内容をひとことで（10文字以内）

■都道府県名　■性別　男・女　■年齢　歳

■学年　小・中・高・大　年生　■職業

■連絡先アドレス（38文字以内）
ダイレクト・転送サービス
（どちらかにマルをつけてください）

■本文（A：住所や電話番号など連絡先込で59文字まで　B：150文字まで　C：53文字まで　D：166文字まで）

■公開用氏名（10文字以内）

住所　フリガナ
〒□□□-□□□□

フリガナ

電話番号　（　　　）　－

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか？ 最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

キリトリ

●応募の仕方

応募用紙を使用し（コピー可）、必要事項を書いてください。原則、すべて有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替でのみ受け付けておりますので、申し込み用紙と同封してお送りください。

C、Dサイズで掲載を希望する場合場合は、イラスト（7cm×7cm）や写真の同封を忘れずにお願いいたします。

●掲載サイズ●

掲載時のサイズは、以下の4種類から選べます。

Aサイズ（小）：ネーム60字程度。イラスト・写真不可。掲載料1000円

Bサイズ（中）：ネーム150字程度。イラスト・写真不可。掲載料2000円

Cサイズ（中）：ネーム50字程度。イラスト・写真可。掲載料2000円

Dサイズ（大）：ネーム160字程度。イラスト・写真可。掲載料4000円



●住所公開・非公開について●

直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の２種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

●原稿を書くときの注意●

■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。■数字は１マスに２文字書いて構いません（半角扱い）。■特殊な文字は掲載できない場合があります。■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、この欄ではなく本文に連絡先などをすべてご記入下さい。Aサイズにはこの欄はありません。■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

●こんな内容のものは掲載できません！●

■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借、交換（ゲームソフトやビデオソフトなど）■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの■公序良俗に反するもの■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの
その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

●注意！●

■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむをえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。
■掲載時には、事前に郵便か電話でご連絡いたします。■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。■どの号に掲載されるのか、送った封書は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。■応募後、２カ月以上経過しても編集部から何も連絡がない場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。



以上のことを、すべて了承したうえで申し込みください。

宛　先

〒101-8935　東京地千代田区神田神保町1-26
株式会社新声社　「クロスマーケット」掲載希望係

締切：毎月5日ごろ

※5日到着分まではその月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。



激闘の空へ発進。
本格派STGの雄、完璧な移植で激戦の開始だ！
SEGASATURN
BATTLE GAREGGA
1998年2月26日発売予定・価格5,800円
©1998 Electronic Arts. ©1996,1998 EIGHTING / RAIZING Illustration / YUJI KAIDA
8ing EIGHTING CO.,LTD.
RAIZING
今度はコイツが相手をするぜ!!
最狂STG!! バトルガレッガ!!
●アーケード版を完全再現する充実した
●縦置きの画面表示も選択可能です。
大ヒット御礼！ 名作STGが、
蒼穹紅蓮隊
そうきゅうぐれんたい
御徳用
御徳用となって帰ってきた!!
アーケードの興奮を完全再現し大好評を博した、激烈シューティングが新価格となって再登場。うれしい特典として「バトルガレッガ」体験版も同時収録しています。
●バトルガレッガ体験版を収録した以外の変更点はありません。
©1997 Electronic Arts. ©1996,1997 EIGHTING / RAIZING
バトルガレッガ体験版同時収録で絶賛発売中!!
セガサターン専用ソフト・新価格2,800円（税別）
エレクトロニック・アーツ株式会社
〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F 製品に関するお問い合わせは弊社カスタマーサポート係までお気軽に：TEL03-5436-6400（受付時間11:00〜17:00／月〜金・祝日休）http://www.ea.com/eaj/
このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。
ELECTRONIC ARTS


アミューズメントメディア総合学院 98年4月 いよいよ
大阪校開校
夢のままでは終わらせない。
キミの明日を応援したい。
98年度第一期生願書受付中！
現場直結主義でクリエイターを養成
大阪校・本科【全日制】
■ゲームクリエイター科（2年制）
■CGアニメクリエイター科（2年制）
■声優タレント科（2年制）
■コミック科（2年制）
■ノベルス・ライター科（2年制）
大阪校開校記念
第一期生特典！
第一期生特別奨学金を
入学者全員に授与！
入学者全員・東京ゲームショウ
見学ツアー開催！
大阪校説明会
■2／28（土）
■3／14（土）
会場／江坂研修会館 14：00 開始
声優適性オーディション
2／22（日）
大阪校
才能発掘学院
東京校
アミューズメントメディア総合学院
【大阪校開校準備室】 〒564-0052 大阪府吹田市広芝町10-40水川ビル9F TEL.06-386-0266 最寄駅／地下鉄御堂筋線「江坂」徒歩2分
【東京校事務局】 〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 最寄駅／JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分
■学費が心配
■親の理解がほしい
■プロになりたい
そんなことならすぐ電話
資料請求・説明会の
お申し込み、お問い合わせも
大阪校・入学ホットライン開設中！
フリーダイヤル 0120-41-4648
入学相談 毎日受付中！
入学案内 無料進呈
【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、下記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望校（東京・大阪）7.志望学科、8.雑誌名
■ハガキ：〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメストⓇ係
■FAX：03-3406-5070
〈ホームページ開設中〉学院の詳しい情報をお届けします。 http：//www.amgakuin.com/



色
覇王丸
ナコルル
ガルフォード
風間火月
リムルル
牙神幻十郎
服部半蔵
橘右京
風間蒼月
恐るべき破壊への序曲
壊帝ユガの望みはただひとつ。
そのためにユガは、数百年の時を渡って、
恐るべき計画を進めてきたのだ。
それは、半陰の女と半陽の男、その間の胎児の三つを手にし、
自らが最凶の暗黒神となって、すべてを破壊すること。
すでに半陰の女「色」を手中に収めたユガが、
次に狙うは、半陽の男「覇王丸」。
恐るべき破壊への序曲は、もう始まっている……。
侍魂
SAMURAI SPIRITS
HYPER NEOGEO64
TM
©SNK 1997
新生サムライスピリッツ、見参。
破壊の権化　壊帝ユガ
流　儀：不明
武器銘：不明
生年月日：不明
出生地：不明
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。


NEOGEOはSNKの商標です。
The Future Is Now
SNK®
METAL SLUG・キャメルスラッグ・METAL SLUG
心強い乗り物たち3
バルカン砲を取付けた"らくだ"。
"らくだ"だからと言って
侮れないが過信もできない。
METAL SLUG・スラグフライヤー・METAL SLUG
心強い乗り物たち2
強力なバルカン砲と
高速ミサイルを装備した
VTOL戦闘機。
想像以上に劇的だ。
メタルスラッグ2
今度は世界中が戦場だ!
NEOGEO®
METAL SLUG 2
MORDEN STRIKES BACK!
METAL SLUG・スラグノイド・METAL SLUG
心強い乗り物たち4
05
二足歩行戦車。ジャンプは
大得意だが、歩行はカニ歩き。
戦場には数え切れない物語が…あるような気がする。
…この続きはゲームセンターで。
TM
©SNK 1998
METAL SLUG・メタルスラッグ・METAL SLUG
心強い乗り物たち1
しゃがみもジャンプも
可能な万能戦車。



CAPCOM SUPER HEROES
CAPCOM
集結、カプコンヒーローズ!
懐かしのキャラも続々登場!
援護攻撃スペシャルパートナー
2人のキャラを同時操作!
超合体ヴァリアブルクロス
画面は開発中のものです。
私達がいる!!
e'll take care of it.
CAPCOM



《私立ジャスティス学園》シークレットファイル取扱店 ●**プラサカプコン(野幌店)**〒069北海道江別市東野幌本町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(柏村店)**〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(本荘店)**〒015秋田県本荘市出戸町字岩渕下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】●**カプコサーカス**〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】●**カプコステーション(三条店)**〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】●**マジカルカプコ(三条店)**〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】●**カプコステーション(十日町店)**〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(見附店)**〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】●**メルヘンランド(白根店)**〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】●**マジカルカプコ(佐和田店)**〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】●**プラサカプコン(黒埼店)**〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】●**メルヘンランド(分水店)**〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】●**メルヘンランド(十日町店)**〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】●**マジカルカプコ(取手店)**〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】●**メルヘンランド(岡部店)**〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(会津店)**〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(船引店)**〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】●**メルヘンランド(ホテル東急店)**〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】●**プレイタウン(サンルート店)**〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】●**ビバ・サーカス(茂原店)**〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】

株式会社カプコン®

＜AM事業本部＞
●本　　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

＜カプコンソフト情報＞
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)223-3339
松山／(089)934-8786　福岡／(092)441-1991

※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト
March 3.15 1998
No.216
平成10年3月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第13巻第7号通巻216号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
☎03(3293)9321
特別定価560円 本体533円 送料140円



雑誌22443-3/15
T1122443030563